

デジタルイラストの

「塗り」事典 BOYS

CLIP STUDIO PAINT PROで描く！
美麗な描画のテクニック55

食ぱんなの「パステルアニメ塗り」
そゐちの「アニメ塗り」
セカイメグルの「水彩光塗り」
野崎つばたの「水彩塗り」
村カルキの「水彩テクスチャ塗り」
荒野の「厚塗り」
わいあっとの「ブラシ塗り」
煮たかの「水彩ブラシ塗り」

イラストデータ全部
ダウンロード
できます！

人気プロ絵師の極意。


デジタルイラストの
「塗り」事典 BOYS
CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
美麗な描画のテクニック55

イラストデータのダウンロード

本書の購入特典のイラストデータは、本書のサポートページで配布しています。詳しくは、p10をご確認ください。

本書サポートページ http://isbn.sbcr.jp/93071

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては以下のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従ってご質問をご記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係






はじめに

この度は、『デジタルイラストの「塗り」事典 BOYS』をお手に取っていただき誠にありがとうございます。

本書は、実力派イラストレーター８人による「男性キャラクターイラストの制作工程」の中から「塗りの技法」に注力して解説します。「アニメ塗り」「ブラシ塗り」「水彩塗り」「厚塗り」などといった基本の塗りをベースに、各イラストレーターの個性をしっかりと盛り込んだ１冊です。

ペイントソフトには『CLIP STUDIO PAINT PRO』を用いています。冒頭で塗りに重要な使い方を選りすぐって紹介し、本編では「塗り方のコツ」「色の選び方」「タッチの考え方」「レイヤー機能の使い分け」などを解説します。主にどのペイントソフトにもある基本機能を使っているので、その他のペイントソフトでも応用できる内容にもなっています。

本書は同シリーズの『デジタルイラストの「塗り」事典』よりも、イラストレーターさんごとの個性に重点を置いています。前作同様パーツごとに解説をまとめつつ、特にスタイルの違いが出やすい仕上げの工程についても項目として取り上げました。知りたい技法だけを読んで自分のイラストの塗りに応用したり、好きなイラストレーターの制作工程を真似して塗ってもよいでしょう。異なる塗り同士を組み合わせたり、自由な発想で自分だけの新しい塗りを探してみてください。

本書が、塗りのステップアップの一助となれば幸いです。

編　者






デジタルイラストの
「塗り」事典BOYS
CLIP STUDIO PAINT PROで描く!
美麗な描画のテクニック55

CONTENTS





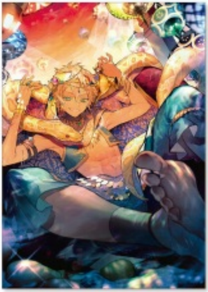






























CONTENTS

本書の使い方

本書の構成

人気イラストレーターの塗りのテクニックを、「肌」「髪」「瞳」「服」などのパーツごとに解説し、最後に「仕上げ」のテクニックを取り上げています。

本書は人物の塗りをメインに解説をしているので、背景については仕上げや小物の塗りで触れる程度にとどめています。

また、本書の購入特典として、線画データがダウンロードできますので、本書の塗りを試したり自分なりに塗ってみたりして活用してください。

ページの構成



メモ
CLIP STUDIO PAINT PROの機能を紹介しています。

メモ

コラム
小物の塗りや、使用ブラシの紹介、塗りに関するコツなどを解説しています。

COLUMN コラム

CLIP STUDIO PAINT PROのインターフェース
イラストレーターのPC（Windows、Mac）や環境設定により画面キャプチャが異なります。また、デフォルトの設定ではないことがあります。
背景色はメニューの［ファイル］→［環境設定］→［インターフェース］の［カラー］で「淡色」と「濃色」の変更が可能です。
（Macはメニューの［CLIP STUDIO PAINT］→［環境設定］→［インターフェース］の［カラー］で変更可能です）

OK例とNG例





塗りの名前　**解説するパーツの名前**　**色のRGB値**



レイヤー構成
次ページで解説します。

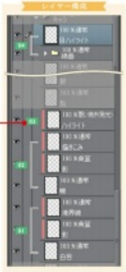
塗りの解説

レイヤー構成

その項目で解説している部分のレイヤー構成を表示しています。

項目で解説していないレイヤーは、グレーで隠されているか、削除されていますので特典のレイヤー分けデータとは異なる場合があります。

項目番号
解説している項目番号です。



本書での表記

CLIP STUDIO PAINTの機能名を、本書独自の略称で表記しています。

[下のレイヤーでクリッピング] を設定したレイヤーは「クリッピングレイヤー」と表記しています。

合成モードを「乗算」に変更したレイヤーは [乗算] レイヤーと短くまとめ、他の合成モードも同様に「[合成モード名] レイヤー」という表記になっています。

特典ファイルのダウンロード

本書の購入特典である「レイヤー分けClipファイル」「完成イラストJPEGファイル」「線画のClipファイル」「ブラシファイル」は本書のサポートページで配布しています。サポートページの「ダウンロード」のリンクからダウンロードできます。ご利用の際には必ず「はじめにお読みください.txt」をご確認ください。

本書のサポートページ http://isbn.sbcr.jp/93071/

レイヤー分けClipファイル
レイヤー分けされた完成イラストのファイルです。完成データのため、イラストによっては部分的にレイヤーを結合しています。このような部分は、本書掲載の「レイヤー構成」と異なる構成になっています。
またB5サイズ600dpiで制作したイラストを、B5サイズ350dpiにリサイズしています。

完成イラストJPEGファイル
完成イラストのJPEGファイルです。美麗なイラストを高解像度で確認できます。

線画のClipファイル
線画だけのファイルです。実際に塗って試してみることをおすすめします。塗り終わった作品はツイッターやインスタグラムなどのSNSでぜひ公開ください。公開する際は本書の線画を塗ったものであることの明記をお願い致します。

ブラシファイル
イラストレーターが自作したカスタムブラシファイルです。特典ブラシには 特典ブラシ のマークがついています。
[サブツール] パレットにドラッグ&ドロップして使用してください。

CLIP STUDIO PAINT の使い方

CLIP STUDIO PAINTには多くの機能がありますが、ここでは本書でよく使用する「レイヤー」「ブラシ」の機能と素材の使用方法を解説します。

レイヤー

レイヤーはペイントソフトの定番の機能で、透明のシートのようなものをイメージするとわかりやすいと思います。

レイヤーを分けておくことで、あとから一部だけ修正したり、色のパターンを作ったりすることを容易にできます。

クリッピングレイヤー

[下のレイヤーでクリッピング]を設定すると、下に配置したレイヤーに描かれている範囲のみ描画を表示することができます。下塗りのレイヤーを作成し、その上のレイヤーに設定することで、はみだしを気にせずに塗れます。





「レイヤー 1」の上にクリッピングレイヤーを作成。「レイヤー 1」に描かれた範囲にのみ、「レイヤー 2」の描画が表示される。

透明ピクセルをロック

[透明ピクセルをロック]を設定すると、そのレイヤーの色が塗られている部分にのみ描画ができます。

はみ出しを気にせずに重ね塗りができます。

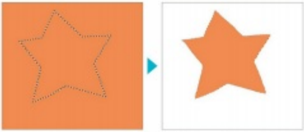




「レイヤー 1」の [透明ピクセルをロック] を設定。色が塗られている範囲にのみ描画ができる。

レイヤーマスク

レイヤーマスクはレイヤー上の画像を、一部非表示にする機能です。選択範囲を作成し、[レイヤーマスクを作成] をクリックすると選択範囲以外は非表示になります。画像を隠す機能なので、いつでも元に戻すことが可能です。



※選択範囲をわかりやすいように太い破線で表示しています。



[マスクを有効化]チェックを外すと、いつでもマスクを無効にすることができる。

レイヤーフォルダー

レイヤーを数多く作成すると、管理が煩雑になってしまいます。レイヤーフォルダーはレイヤーをフォルダーでまとめられるので、レイヤーの管理がしやすくなります。

また、レイヤーフォルダーにまとめることで、合成モードや [下のレイヤーでクリッピング] の効果を、レイヤーフォルダー内のレイヤーすべてに対してつけることができます。



レイヤーの場合



「レイヤー2」に描画した線は「レイヤー1」のオレンジの星部分のみ表示される。

レイヤーフォルダーの場合



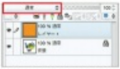
レイヤーフォルダーにまとめることで、「レイヤー2」に描画した線は「レイヤー1」と「レイヤー3」に描画された部分に表示される。

レイヤーの合成モード

レイヤーの合成モードは、色の統一をしたり、色を濃く重ねたり、明るく重ねたりと、どのようにレイヤーを重ねるかを設定する機能です。

本書では［乗算］レイヤーや［焼き込みカラー］レイヤーという風に、合成モードを変更したレイヤー名で表記しています。

本書でもレイヤーの合成モードを活用してイラストを塗っています。ここでは主な合成モードを解説します。



下に人形イラストが描かれたレイヤー、上には全面にオレンジ色を塗ったレイヤーを配置します。

上のオレンジ色のレイヤーの合成モードを変更してみます。



乗算

下にあるレイヤーの色と、設定中のレイヤーの色を掛け合わせ、濃い色になります。



焼き込みカラー

写真の焼き込みのような効果がでます。コントラストの強い濃い色になります。



焼き込み（リニア）

下のレイヤーの色を暗くしたあと、設定中のレイヤーの色を合成します。



スクリーン

下にあるレイヤーの色を反転して合成します。明るくなり乗算と逆の効果が得られます。



覆い焼き（発光）※

写真の覆い焼きのような効果がでます。コントラストを弱め、明るい色になります。



加算（発光）※

下にあるレイヤーの色を明るく合成します。光り輝く表現のときに効果的です。



オーバーレイ

明るさを判別し、明るい部分はスクリーンで、暗い部分は乗算で合成します。

※「覆い焼きカラー」と「加算」がありますが、「発光」は透明部分に、より大きな効果を発揮します。

ブラシ

「CLIP STUDIO PAINT」には、デフォルトで「ペン」「マーカー」「鉛筆」「筆」など、さまざまなブラシが用意されています。

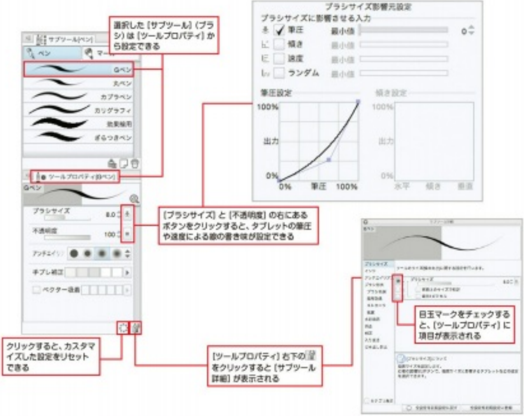
デフォルトのブラシをカスタマイズしたり、自作のブラシを作る他に、「CLIP STUDIO ASSETS」よりダウンロードして使用することもできます。

本書では、「［ペン］の［Gペン］」という表記で使用するブラシを掲載しています。

ブラシのカスタマイズ

デフォルトのブラシを、自分好みにカスタマイズして使用することができます。

カスタマイズしたい［サブツール］（ブラシ）を選択し、［ツールプロパティ］から設定できます。［ツールプロパティ］にない項目は、メニュー［ウィンドウ］→［サブツール詳細］から細かく設定ができますので、好みに応じて設定を変更してください。細かい設定がたくさんあるので、ここでの紹介は控えますが、色々と試して自分にあった描き心地を探してみることをおすすめします。



素材

ポータルアプリケーションの「CLIP STUDIO」の［素材をさがす］をクリックすると、CLIP STUDIOシリーズなどで使用できる素材がダウンロードできる「CLIP STUDIO ASSETS」に接続します。

「CLIP STUDIO ASSETS」ではブラシやテクスチャなどさまざまな素材をダウンロードしたり、自身で作成した素材を出品することができます。

本書でも、ダウンロードしたブラシやテクスチャを使用してイラストを制作しています。ダウンロード素材には、無料のものと有料のものがあります。ダウンロードの前にご確認をお願いします。

※素材のダウンロードの方法や、使用規約などの詳細は「CLIP STUDIO ASSETS」にてご確認ください。



ダウンロードしたブラシの使い方

「CLIP STUDIO ASSETS」からダウンロードしたブラシは、［素材］パレットの［ダウンロード］に格納されます。

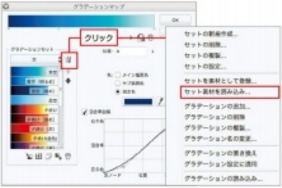
ブラシの場合は、ドラッグ＆ドロップで［サブツール］パレットに登録をします。または、［サブツール］パレットの アイコンから素材を選択して登録することもできます。



ダウンロードしたグラデーションマップの使い方

「CLIP STUDIO ASSETS」からダウンロードした［グラデーションマップ］は、［素材］パレットの［ダウンロード］に格納されますが、そのままでは使用できません。

メニュー［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］でウィンドウを表示し、読み込みをしてから使用してください。



食ぱんなの

パステルアニメ塗り

食ぱんなさんの塗りはシンプルなアニメ塗りをベースにしつつ、不透明度を下げたブラシで影に濃淡を出すことで、パステル画材のような柔らかい雰囲気にまとめていることが特徴です。今回のイラストではボケや色収差など写真に見られる効果を使用し、奥行きやリアリティを追加して仕上げています。

水やライムなどの透明感や、みずみずしさの再現方法にも注目してみてください。

線画 LINE DRAWING



線画はCLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる［鉛筆風ペン］の設定を少し変えたもの使用しています。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1578482



PROFILE

食ぱんな

元アニメーター、現在はゲーム系イラストを中心にイラストレーターおよびデザイナーとして活動中。

WEB http://o.break3eggs.com
Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=2647358
Twitter @shokpn
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD

COMMENT

フレッシュなセーラー服の男の子のイメージで制作させていただきました。ライムや水といった演出小物のみずみずしさによって、セーラー服の男の子のフレッシュさを出せるように試行錯誤いたしました…！
その甲斐があってか、私自身学ぶことがたくさんある1枚になりました。



肌

基本のアニメ塗りの後に少しブラシで塗りを足すことで、肌の血色のよさや透明感を追加して、キャラクターをより魅力的に見せます。



レイヤー構成

線画の下にレイヤーフォルダー「塗り」を作成し、まとめて管理しています。レイヤーが乱雑にならないように適宜フォルダーを使って管理しています。



01 下塗りをする

絵全体の各モチーフごとにレイヤーを作ります。
ざっくりと、手前、キャラ、中景、遠景と分け、重なりを意識しています。
仮色（塗り残しを確認しやすい濃いめの色がおすすめ）で塗り分けていきます。
塗り残し部分は［塗りつぶし］の［囲って塗る］を使うと便利です。



memo 塗りつぶし［囲って塗る］

ドラッグで囲んだ範囲の線で囲まれた部分（閉領域）が塗りつぶされる機能です。

今回のイラストでは線画に用いたペンが鉛筆系のため、よく見ると線の内部が白く残りがちですがこういった部分も塗れるためとても便利です。





02 ベースカラーに変更する

各パーツをベースカラーに変更します。カラーを変更したいレイヤーを選択し、[透明ピクセルをロック]（p.11）に設定後、メニュー[編集]→[塗りつぶし]でベースの色を流し込みます。
今回はキャラクターのベースカラーには肌色を使用したので、肌の下塗りは省略しています。
下塗りの段階で[ナビゲーター]をみながら、画面全体の調子を確認しつつ、ざっくりと背景のシルエットも作っておきます。

R254
G231
B190
肌 - ベース



memo ナビゲーター

キャンバス上の画像の表示が管理できます。上段にはキャンバス全体が表示されているので、常に全体を確認しながら作業することができます。また、キャンバスに表示されている部分が赤い枠で示されています。
下段には画像の表示位置や、拡大縮小、角度などが調節できるアイコンが並んでいます。



03 パーツを塗り分ける

レイヤー「キャラ」に[下のレイヤーでクリッピング]（p.11）を設定したレイヤーを重ね、さらに細かいパーツごとに塗り分けをしていきます。
「瞳」「髪」「服」「(手持ちの) ライム」に分けて塗りました。



04 頬の赤みを入れる

アニメ的な表現ですが、頬に大きめのピンクを足して、可愛さを出してみました（レイヤー「瞳」）。

R255
G206
B174
頬



05 影を入れる

[乗算] レイヤー「影」を作成し、キャラクター全体に、右上光源のイメージで影を描き込んでいきます。一旦レイヤー「キャラ」は非表示にしておきます。不透明度 [70] の [Gペン] を使い、影の形をフチ取る→ [塗りつぶし] の [他レイヤーを参照] で塗りつぶします (不透明度 [70])。これを繰り返し、1色で影を書き込みます。

光源を意識して、髪や首の落ち影を中心に描き込んでいきます。髪と近いところは一緒に描き込みました。







影を塗りつぶすとき、[塗りつぶし] ツールの [領域拡縮] をつけると (今回は [8])、フチがついたような影になる。

memo 塗りつぶし [領域拡縮]

[ツールプロパティ] の [領域拡縮] の数値を調整することで、塗りつぶす範囲を変更することができます。





領域拡縮 [10]　　領域拡縮 [-10]

06 肌の赤みを足す

すべての影が塗り終わったら、レイヤー「影」の上にレイヤー「赤み」を作成し、[下のレイヤーでクリッピング] にします。

影のフチにほんのりと赤みのグラデーションを、不透明度 [30] の [Gペン] で重ねるようにして足して、肌の血行をよく見せます。







07 ふんわりさせる

すべての塗りが終わったら、線画よりも上に［オーバーレイ］レイヤー「人物」を作成し、ブラシで肌の上に赤みをのせます。こうすることで、肌が光を受けて、ふんわり輝く効果を表現できます。色が濃いときは［不透明度］で調整します。


［オーバーレイ］レイヤーのみ表示。





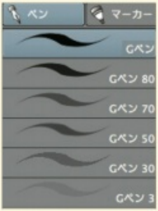
COLUMN よく使うブラシの設定

［鉛筆風ペン 350dpi］
線画に使った［鉛筆風ペン］の設定をいじったものです。
線画は基本的にいつもこのブラシを使っています。

ペン［Gペン］
デフォルトのブラシです。筆圧の差による太さの強弱がなにかと便利です。不透明度を下げた［Gペン］を複数使い分けたりするので、あらかじめ不透明度の違う［Gペン］をいくつか用意しています。
影を塗るときは、今回のように不透明度［80］のGペンで影の形をフチ取りしてから色を流し込むこともあれば、不透明度［70］でブラシサイズを大きくして、べたっと塗ってあとから消しゴムで削るときもあります。
不透明度を下げることでベースの色に透けてなじむので、自然に見える色づくりができる気がします。







髪

アニメ塗りは塗りがシンプルな分、平坦でのっぺりした印象になりがちなので、頭の形や立体、光源を意識しながら影を入れる箇所を見極めましょう。



レイヤー構成



01 下塗りをする

肌 01 ～ 03 の手順で、髪のベースレイヤーを作成します。





02 影を入れる

髪の影は、光源の他に毛束の流れを意識しつつ描き込んでいます。影の入れ方は肌と同じ手順です。
髪だけではなく全体に言えることですが、のっぺりした影のつけ方にならないように、光源と立体を意識してざっくりと大きな影をつけてから細かい影をつけていくとよいです。





1 後頭部の影になる部分にざっくり影を入れます。





2 毛束の細かい部分に影を入れます。光源側の影は少なめにしています。

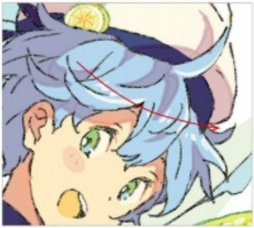
03 ハイライトを入れる

[Gペン] の不透明度を [80] にして、白でハイライトを入れます。
ざっくり入れて、[消しゴム] などで形を整えます。
最近のアニメ的な髪のハイライトのつけ方はちょんちょんと控えめなものが多いような気がしますね。
ここでも光源を意識して、一番光があたりそうな右上を中心にハイライトを入れます。









頭の丸さを意識してハイライトを入れる。

瞳

今回のイラストはキャラクターが全身写っていて、顔のアップではないので瞳の塗りはさくっとシンプルに、ベースカラーとハイライトのみで仕上げています。



レイヤー構成



01 黒目を塗る

下塗りしたレイヤーに描き込んで行きます。緑のベースに、少し水色を入れて、瞳の色味に幅を持たせます。

R164
G206
B122
黒目・ベース

R176
G208
B233
水色





02 白目を塗る

真っ白ではなく、少し肌色に近い白で塗り、自然な印象にします。

R252
G250
B229
白目





白目が真っ白なので浮いて見える。

03 ハイライトを入れる

線画に重なる形で瞳のハイライトが欲しかったので、線画の上にレイヤーフォルダー「ハイライト」を作成し、ハイライト用のレイヤーを作ります。
黒目のフチに小さく、黒目の中に少し大きめなハイライトを白で入れました。





04 線画を色トレスする

キャラクターの線画の上にレイヤー「色トレス」を作成し、[下のレイヤーでクリッピング]にします。
肌となじませるため、線画の目尻と目頭に赤みの色をのせます。

R167
G103
B89
赤み




COLUMN 色トレスとは

色トレスとは、線画をなじませるために、周りの塗りの色に近い色で線画を着色する手法です。
すべての線画を色トレスしてもよいですが、今回は目立たせたいキャラクターの線画はほぼ黒のままで、瞳やライム、服の模様、背景の水など、なじませたい部分の線画に色トレスを使用しました。
色トレスの方法はp.157を参照ください。


黒い線画


色トレス後

服

基本の塗りは肌塗りと同様ですが、服はシワを表現するところにコツがあります。
通常の影とシワでできる影をなるべくシンプルになるように入れると、くどくならずに塗ることができます。





01 影を入れる

肌 05 の影入れと同じ手順で、光源と体に引っ張られているシワを意識しながら影を描き込みます。
シンプルなアニメ塗りなので、あまり細かいシワをとらえすぎない方が簡潔でわかりやすくなると思います。







02 色トレスをする

ベースを塗ったレイヤーを表示させ、全体のバランスを見ながら服の模様など、一部色トレスをしてなじませます。



03 反射光を入れる

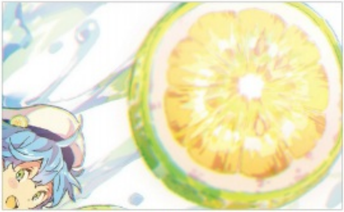
肌 07 で作成した［オーバーレイ］レイヤー「人物」に［エアブラシ］の［柔らか］を使って、服の光が当たっている面に反射光を加えます。
こうすることで、服にもふんわり感が出て柔らかい印象になります。

R166
G254
B255
反射光



ライム

果肉のみずみずしさや、繊維の方向を意識して、キャラクターよりも少しだけ繊細に影やハイライトを描き込んでいきます。



レイヤー構成



R242 G219 B126 オレンジ

R221 G236 B117 緑

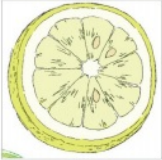
01 塗り分けをする

肌で下塗りしたレイヤー「ライム」の上に、新規で［下のレイヤーでクリッピング］にしたレイヤーを作成します（レイヤー「詳細下塗り」）。
内側の白皮と果肉部分を塗り分けします。

R229 G244 B103 皮

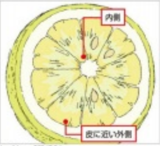
R254 G255 B239 白皮

R239 G254 B184 果肉

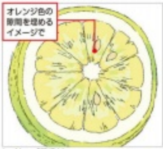


02 果肉を描き込む

肌 05 の影塗りと同じフチ取り→塗りつぶしの手順で、果肉の外側と内側にオレンジ色（レイヤー「質感2」）で質感を描き込みます。さらにオレンジの隙間を埋めるイメージで、少し緑（レイヤー「質感1」）を足しました。ここはフチ取りはせずそのまま塗っています。



レイヤー「質感2」



レイヤー「質感1」

03 皮に青みを足す

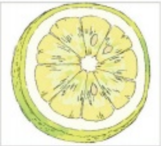
レイヤー「ライム」の上に、新規でクリッピングレイヤー「青み」を作成し、皮に青みを足します。ダウンロードブラシの［Brending］※（サイズ300）で表皮に青みのグラデーションを足して、よりライムっぽさを出します。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1364757

R136
G219
B105
皮の青み

ダウンロードブラシ［Brending］は下地の色を混ぜながら塗れるので、皮の色をなじませながら青みを入れられる。



04 線画の色トレスをする

線画の上にクリッピングレイヤー「色トレス」を作成し、不透明度［70］の［Gペン］（サイズ200）を使い、ライムの皮と果肉部分を色トレスします。

アニメーション作品では、食べ物や植物、布などやわらかい質感のものは、線画の色を変えて表現することがよくあります。

R87
G197
B146
色トレス・皮

R255
G198
B57
色トレス・果肉



05 影を入れる

［乗算］レイヤー「影」に影を描き込んでいきます。

べたっとぬるだけではなく、ライムの皮や影になっている部分を所々［消しゴム］で消したりして、皮の凸凹感、果肉のツヤツヤ感も表現しておきます。





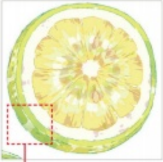
影を一部削り、影の中でも明るい部分を作ることで、果肉のツヤツヤ感を表現する。

06 ハイライトを入れる

不透明度［80］にした［Gペン］（サイズ170）で皮と果肉にハイライトを入れていきます。

皮部分は光源を意識してパキッとした光を入れ、果肉部分は繊維にそって細かく光を入れるイメージです。

その他のライムも同様の手順で塗ります。





白を入れ終わったら、［消しゴム］の［軟らかめ］でハイライトの一部を薄く消して、ベタっとした印象にならないようにします。

水

水は透明感が命です。透けている箇所、濃い色、ハイライトなどしっかりと質感を意識しながら塗っていきます。



レイヤー構成



※水の塗りは、レイヤーフォルダーをクリッピングしていますが、通常のクリッピングレイヤーでも同じ表現ができます。

01 色を重ねる

手前の水を塗っていきます。レイヤー「水1」にベースの色を入れ、その上にクリッピングレイヤー（レイヤー「色」）で色を重ねます。
不透明度［80］の［Gペン］（サイズ400）で薄緑や薄紫を重ねます。

1 レイヤー「水1」にベースの色を入れます。
2 薄緑で、明るい部分を重ねます。
3 暗い部分は薄紫を入れます。

R191 G226 B232 ベース
R229 G242 B222 薄緑
R214 G210 B224 薄紫







02 影を描く

キャラクターとライムがイエロー系のあたたかい色味なので、画面全体にメリハリがつくように水の影は青系を使います。不透明度［80］の［Gペン］（サイズ250）で水の表面を、均一にならないようにランダム感を意識しつつ描いていきます。
水のフチの部分に濃い色を置き、中をあまり影で塗りすぎないほうが、透明感が出るように感じます。特に水は写真資料を手元に置いておくと作業の手助けになるでしょう。





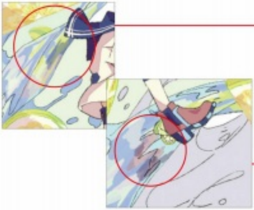


R152
G175
B216

影

03 周囲の映り込みを描き込む

水との一体感がでるように、ライムの近くの水にはライムの色を、キャラクターの近くの水にはキャラクターのパーツの色を、水の流れに沿って、主張しすぎない程度に重ねていきます。
あまりやりすぎると、水の透明感が減ってしまうので、あくまでアクセント程度がよいです。
不透明度［50］の［Gペン］を使用しています。





04 ハイライトを入れる

ハイライトを白で描き込んで行きます。不透明度［80］の［Gペン］（サイズ170）で、水の表面にハイライトを入れます。
ハイライトを入れることで、一気に水の潤い感が出せるので、それを楽しみつつ描いていきます。
この手順でさらに奥にある水も仕上げていきます。



影がのった部分に白を重ねると、コントラストが効いたツヤ感が出ておすすめ。



大きな水泡は、光源方向以外にも、下部分に反射光としての白を入れると、よりみずみずしくなる。



05 色トレスをする

水もやわらかな物体ですので、色トレスをしてなじませます。線画レイヤーの上にクリッピングレイヤーを作成し、水の影色でベタ塗りにします。
部分的に白を入れたりして、バランスを見ながら色を入れます。



色トレス前



06 コントラストをつける

水の塗りがすべて終わったら、レイヤーの一番上に仕上げ用のフォルダー「仕上げ」を作成し、この中に仕上げに使うレイヤーを作っていきます。
まずは［焼き込みカラー］レイヤー「青み」を作成し、［エアブラシ］の［ハイライト］（サイズ1000 ブラシ濃度23）で一番手前にあるライム（左下）に影を落として遠近感を強調します。同じ色で、キャラクターを囲むように、周囲の水のコントラストを上げていきます。キャラクターにも色をのせ、水の反射を表現します。
この作業で絵全体のコントラストが決まっていきますので、ナビゲーターで全体を確認しつつ、バランスを見ながら色を入れます。

R133
G153
B187
コントラスト



レイヤー「青み」のみ表示。





07 遠近感を出す

遠近感を出すため、手前にあるものは濃く、奥にあるものは薄くする作業を行います。
［乗算］レイヤー「全体1」（不透明度25）を作成し、画面の左側と下側を中心に、手前のライムやキャラの足下の水の映り込み部分などに［エアブラシ］の［ハイライト］（サイズ1000 ブラシ濃度23）で青系色をのせて濃くすることで、手前感を強調します。



R113
G143
B162
遠近感

レイヤー「全体1」のみ表示。



さらに、レイヤー「全体1」の上に、[スクリーン] レイヤー「全体2」を作成し、[エアブラシ] の [ハイライト]（サイズ1000 ブラシ濃度23）を使い、主に画面の右上をメインに暖色系を重ねます。
画面の一番奥にあると思われる水しぶきやライムには特にブラシを重ねて薄くし、手前と奥との遠近感、空気感を演出し画面に奥行きをもたせます。



R255
G204
B174
遠近感

レイヤー「全体2」のみ表示。



08 光を追加する

[加算（発光）] レイヤー「水」を作成し、[エアブラシ] の [ハイライト]（サイズ1000 ブラシ濃度23）を使い、青系色で水に光を足していきます。
画面全体を見つつバランスを考えながら描き入れます。最後にレイヤーの不透明度を [35] に下げ色味を調整しました。



R110
G157
B224
光

レイヤー「水」のみ表示。



COLUMN 実物を見よう

果肉や水などは、透明性があり光を通す物質なので、影の中にあっても、それなりに光を通してきらきらしていると考えられます。
「影がかかっている＝光を描かなくてもよい」と安易には決めつけず、自分が今どんな質感のものを描いているのか。透けるものか、透けないものか。硬いものか、柔らかいものか。などを考えながら作業を行うと、自然と画面に説得力が出る絵になると思います。
そのためには、日頃から目にするものを、なんとなくでもいいので観察する癖をつけておくと、意外とそのときの記憶が絵を描くときに役に立もしれません。

COLUMN 全体を調整してまとめる

●部分的にぼかして遠近感を出す

仕上げとして、写真のボケ（p.107）の効果を追加して、さらに画面の空気感を演出していきます。

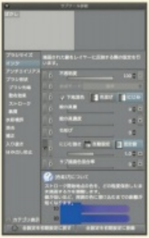
線画〜塗りまですべてのレイヤーのバックアップを取った上で1枚に結合しておきます。

［色混ぜ］の［ぼかし］（サイズ700／設定は画像参照）でまずは一番手前にあるライムを大きくぼかし、次のキャラより奥にある物体や、画面の端などを少しずつぼかしていきます。一番奥にある水しぶきなどもしっかりぼかしておきます。

この絵で一番みせたいのはキャラクターですので、そこにかぶらないように注意してぼかします。特に顔にはかぶらないようにすることが大切です。







●色味を追加してメリハリを整える

ナビゲーターを確認しつつ、もう少し画面に濃淡のメリハリが欲しいと思ったので（特に右上が白すぎるのが気になったので）手前にある大きなライム2つ（右上と左下）には色を足すことにしました。

通常レイヤーを新たに作成し、［エアブラシ］の［ハイライト］（通常／1000〜700）で暖色の影を薄く大きくのせていきます。さらに、寒色をライムの表皮部分にのせて皮の緑感を出します。最後に、左下のライムの下部に弧を描くように水色をのせて、画面外ですがライムの下側にあるであろう水からの光を想像して、青白い反射光を描き込みます。

最終的にこのレイヤーの［不透明度］は［38］に下げました。







色収差

色収差は一眼レフなどのカメラで起こる現象です。
イラストですが写真の効果を再現することで、リアリティを追加します。
あまりにやり過ぎると不自然になってしまうので注意しましょう。



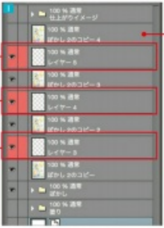
01 レイヤーを結合する

すべての塗りが終わったら、塗りのデータのバックアップをとった上で、レイヤーをすべて1枚に結合します。

1 結合したレイヤーを4枚複製し、その間に新たに3枚のレイヤーをはさみこみます。
一番上に配置したレイヤーはここでは非表示にしておきます。

2 はさみ込んだレイヤーを上から順に、赤、青、緑で1色で塗りつぶし、合成モードを［乗算］にします。

3 赤、青、緑のレイヤーと複製した絵のレイヤーをそれぞれ結合し、赤、青レイヤーの2枚の合成モードを［スクリーン］に変更します。







新規作成したレイヤーをはさみこむ

一番上のレイヤーは非表示にしておく



02 色ズレを表現する

ここまでの作業を終えたら、[レイヤー移動] ツールに切り替えます。
赤のレイヤーを選択し、キーボードの方向キーを左に2回ほど押して、その方向に平行にレイヤーをずらします。
次に、青レイヤーを選択して、今度は下方向に2回ほど押してレイヤーをずらしたら、色収差加工の完成です。



03 色収差を調整する

このままだとキャラクターの顔に色収差がかかった状態になり、ぼんやりした印象になってしまいます。
そこで、私はいつも顔周りだけ色収差を取り除いています。今回もその作業を最後に行います。
非表示にしておいた一番上のレイヤーを表示させます。[レイヤー] パレットの [レイヤーマスクを作成] (p.12) でマスクを作成し、透明色で塗りつぶし、レイヤーをすべて非表示の状態にします。



ここからはマスク上の作業になるので、[レイヤー] パレットからマスクを選択してから進めてください。
[エアブラシ] の [強め] (サイズ600) を使い、キャラクターの顔周りや、手に持っているレモンなど、画面をみたときに最初に目が止まるであろう「見せたい」ポイントのみマスクを削ります。
こうすることで、好きな箇所の色収差をリセットすることができます。マスクだと、あとからの修正もやりやすいのでおすすめです。



そゐちの

アニメ塗り

そゐちさんの塗りはアニメ塗りをベースに、グラデーションを使用することで、カッチリしすぎない印象に仕上げているところが特徴です。ぼかしやフチの加工で人物が目立つような工夫がされています。

今回のイラストは黒の背景に黄緑を差し色にしたスタイリッシュな色合いです。
色のパターンをいくつも作成し、キャラクターの雰囲気にあった配色を選んでいます。

線画 LINE DRAWING



デフォルトの［ざらつきペン］を使用しました。基本的に線画時に使用するのは［Gペン］か［ざらつきペン］です。
ブラシサイズはA4（350dpi）の場合［2］～［2.5］。今回はファイルサイズが大きかったため［3］で線画を描きました。



PROFILE

そゐち
兵庫県出身、関西在住のイラストレーター。
ソーシャルゲームのキャラクターデザインなどを中心に活動中。
『LayereD Stories 0』（バンダイナムコエンターテイメント）ACTデザイン、『ILLUSTRATION 2018』（翔泳社）イラスト掲載など。

COMMENT

今回は好きな要素をかなり詰め込んだキャラクターになりました。
試行錯誤の部分も含めて楽しんでいただけると幸いです。

WEB http://huseso.tumblr.com/
Pixiv https://pixiv.me/sow1
Twitter @huseso
PEN TABLET Wacom Intuos Pro M



肌

状況や絵のシチュエーションによりますが、肌の色は基本的にあまり彩度を落としません。
アニメ塗りはシンプルな塗りなので立体感も「適度」でかまいません。



レイヤー構成

線画の下にレイヤーフォルダー「色」を作成し、キャラクターのみマスクを設定しています。こうすることで、はみだしを気にせず塗ることができます。



01 下準備をする

色を塗り始める前に、レイヤーの下準備をします。パーツごとにフォルダーを作成します。今回は「人形」「頭のパーツ」「布」「キャラクター本体」「背景」に分けました。[自動選択] ツールでキャラクターのみを選択します。レイヤーフォルダー「色」を作り、[レイヤーマスクを作成] (p.12) でマスクを作成します（線画によっては1px選択範囲を拡張してもよいかもしれません）。これで選択したキャラクター以外の部分には色が表示されなくなります。



02 レイヤーを作成する

フォルダー「色」内に、肌を塗るために3つのレイヤーを作成し「ベース」「グラデ」「カゲ」としました。

03 下塗りをする

レイヤー「ベース」に [塗りつぶし] で肌色のベースを塗ります。
肌だけでなく全体を塗りつぶすことで、塗り残しがあったときに背景色が干渉しないようにします。





04 立体感を出す

レイヤー「グラデ」に立体感を出すための色を置いていきます。
鼻の上、目尻、まぶた、顔の輪郭周りに［Gペン］を使って、ベースの肌色より少し彩度の高い肌色を置きます。その後、頬の上あたりに［エアブラシ］の［強め］を使ってベースの肌色より少し明るい色を置きます。



R255
G221
B204
彩度高い肌

R255
G234
B223
明るい肌



05 影を入れる

レイヤー「カゲ」に［Gペン］を使って、影色を置いていきます。のちのち調整するのでとりあえず髪の影、首の影、腕の影を置きます。



R185
G144
B136
影



腕の影



06 影を追加する

少し塗り進めたところで、肌の影部分の情報量が足りなかったので、色を追加しました。
レイヤー「」に直接描き込んでいきます。少し薄い影色を不透明度［40］の［Gペン］で要所要所に入れて肌は完成です。



R195
G176
B172
薄い影





腕の影



髪

髪にはグラデーションや影の表現を入れることで、細かい立体感や奥行きを与えています。これらで情報量を増やすことで、シンプルながらも単調にはならないようにできます。



レイヤー構成



01 下塗りをする



「髪の毛」フォルダーを作成し、「ベース」「グラデ」「カゲ」「調整」「ハイライト」5つのレイヤーを作成します。

下塗りはレイヤー「ベース」に塗ります。[自動選択] で大まかに髪の毛を選択したあと、メニュー [選択範囲] → [選択範囲を拡張] で選択範囲を1px拡張し適当なブラシで色を塗ります。はみだしや範囲漏れでできた塗れていない部分は、手作業もしくは [塗りつぶし] ツールの [塗り残し部分に塗る] を使って塗り残しがないようにします。

今回はキャラクターの印象から、髪色を白にしました。白髪を塗る場合は肌色に近い白を塗ると柔らかい印象になります。

R249
G241
B236
ベース

02 グラデーションを入れる

01 で作った「グラデ」「カゲ」「調整」「ハイライト」のレイヤーはすべてレイヤー「ベース」の上に置いて [下のレイヤーでクリッピング] (p.11) を設定します。

レイヤー「グラデ」にグラデーションを入れていきます。元の色より少し濃いくらいの色を [エアブラシ] の [強め] で「上は明るく、下は暗く」なるように入れていきます。これによって全体的に立体感が出てきます。今回は帽子を被っているキャラクターなので、頭頂部にも少しグラデを入れています。

R246
G232
B224
グラデーション





03 影を入れる

レイヤー「カゲ」に［Gペン］を使って、大まかに影を入れます。このとき気をつけることは2つです。

①明るくなる場所と暗くなる場所を決める

②絵全体の色味を暖色系にするか寒色系にするかを決める

全体の色味によって肌の影色も寒色系にするか暖色系にするかを決めます。今回は現段階で暖色系をイメージしているので影色に肌色系の暖色を選びました。

大まかな影を入れた後は細かいはみだしを整えます。


大まかに影を入れる。


影の形やはみだしを整える。



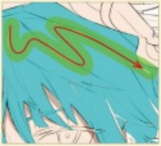
memo

塗りつぶし［塗り残し部分に塗る］

［塗りつぶし］の［塗り残し部分に塗る］は、なぞった箇所の線で閉じられた部分を塗りつぶすことができます。髪の毛先や、細かい線画など通常の［塗りつぶし］では塗りにくい部分を塗るときに役立ちます。




塗り残し部分。


塗り残し部分をなぞる。


塗り残し部分が塗りつぶされた。

04 影に立体感を出す

影が塗れたら、レイヤー「カゲ」の［透明ピクセルをロック］（p.11）を設定して立体感を追加していきます。
［エアブラシ］の［強め］で影の中に立体感を入れていきます。空気遠近法（p.179）を意識しつつ、奥になる部分に青色を入れていますA。
影の中でもそこまで暗いない部分にはベースで塗った色を軽く入れて影を薄く調整したり、逆に濃い場所には現在の影色より濃い色を入れていきますB。

R188
G200
B206
青色影





05 細かい立体感を出す

レイヤー「調整」に移ります。ここでは細かい立体感を調整していきます。少し濃い目の色を選択し、不透明度を下げた［Gペン］で毛先などを塗っていきます。
［エアブラシ］を使ってもいいのですが、タッチが残る方が好みなため［Gペン］を使用しています。
後ろ髪にも少し影を入れつつ、細かい立体感をつけます。

R225
G206
B193
立体感



06 ハイライトを入れる

最後にハイライトを入れます。

1 不透明度を下げた［Gペン］を使って、白で大まかにハイライトを入れます。
2 ［消しゴム］を使って形を整え、一番光の強いところには不透明度を下げていない白を入れて光を強めます。





07 色味を調整する

塗り進めていく過程で、全体が寒色系になってしまったので髪色も寒色系に修正しました。
毛先は薄めの青、毛の根元は濃いめに影をつけます。





レイヤー「線画」の上にレイヤー「線画色」を作成し、［下のレイヤーでクリッピング］にして、髪より少し濃い色で、顔周りなどの線画の色を調整して完成です。



COLUMN よく使うブラシの設定

ペン［Gペン］
1番よく使うブラシです。線画のときはA4（350dpi）に対して［2］～［2.5］前後のサイズ、色塗りのときは［60］～［100］くらいのサイズ感で使用します。
色をなじませたい場合は不透明度を下げて使用しています。

ペン［ざらつきペン］
線画のときのみ使うブラシです。
手描きっぽい雰囲気にしたいときや、線画自体の情報量を増やしたいときに使用することが多いです。
［Gペン］と同じくA4（350dpi）に対して［2］～［2.5］前後のサイズで使用します。

エアブラシ［強め］
軽いグラデーションや立体感をつけたいときに使用します。
不透明度を［70］くらいに調整して使っています。あまり多用するとアニメ塗りから離れた雰囲気になってしまうので、顔に軽くハイライトや頬の色を入れるときや、髪の毛などの立体感を出すときに使用することが多いです。







瞳



瞳や顔は人間が絵を見るときに一番最初に注目する場所です。ここが弱いと全体としてぼやけた印象になりがちです。
逆を言うと瞳をキャッチーにすることで人の注意を引くことができます。肌になじませた色を選びつつ、印象が薄くならないように気をつけましょう。



01 白目の下塗りをする

フォルダー「目」内のレイヤー「白目」に白目を塗っていきますが、白と肌色だと判別がつきにくいので、色味がわかりやすいようにまずは灰色で塗って、はみ出した部分などを調整します（わかりやすい色なら何色でもOK。）。
レイヤーの［透明ピクセルをロック］を使って白目の色に変更します。完全な白ではなく、ベースの肌色を薄くした白で塗りつぶします。





02 黒目の下塗りをする

レイヤー「目」に黒目を塗っていきます。黒目部分とまつ毛に灰色で下塗りします。
ベースで塗った灰色になじむ青を選び、黒目の下側半分くらいに円を描くように色を入れます。今回は白髪のキャラクターなので、マッチする青色の瞳にしました。





03 まつ毛に影を入れる

まつ毛の端の影になる部分に、[エアブラシ] の [強め] を使って、黒目のベース色より少し濃い灰色を入れます A。
その上から赤を入れて、なじませます B。肌や髪の色が暖色なので、赤を入れることで、周りとなじみやすくなります。
入れ終えたら目の中心にハイライトを描き込みます C。









04 影を入れる

髪や肌と比べて情報量が少なかったので、白目と黒目共に影を入れます。
白目の真ん中あたりに [エアブラシ] で白を軽く入れて明るくします。





※わかりやすくするために強めに明るくしています。
実際はもっと薄く入れています。

05 髪の透け感を表現する

目の端部分が髪から透けて見える状態を表現するため、フォルダー「髪の毛」内のレイヤー「調整」(髪 05) に目尻の色を追加します。
[Gペン] を使って、不透明度 [50] にして塗ります。





06 色味を調整する

遠くから絵全体を見てみると、目が肌の色になじみすぎていて、印象が薄くなっていることに気づきました。黒目下部分の青色以外を黒に近い青色で塗り印象を強くしました。
さらに、白目の影も寒色にし、影に照り返しを入れ立体感をつけました。



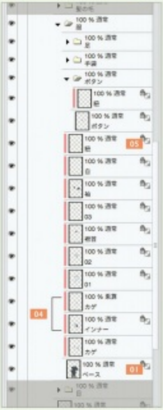


服

服は基本の塗りは同じですが、グラデーションやハイライトの入れ方を変えることで素材や布の質感の違いを塗り分けています。



レイヤー構成



01 下塗りをする

フォルダー「服」を作成し、その中にレイヤー「ベース」を作成します。他のパーツと同様に、選択範囲を取って塗りつぶしをします。

R86
G91
B99
ベース



02 塗り分けをする

下塗りを終えた後、服の各パーツごとにレイヤーを作り、[Gペン]を使って塗り分けをします。各パーツは右図のようなレイヤー名にしました。
塗り分けの段階では違いがわかりやすいような色で塗っています。



03 パターンを作る

色々なパターンを試しつつ色合いを決めていきます。今回は試行錯誤した末にFに決めました。



蛍光グリーンを使いたいと思い、青と組み合わせてみたパターン。
暗い色のところと明るい色のところの緩急がよくないのか目を引かない色合いになり没。



赤い色というのは印象に残りやすいので赤メインカラーで組み合わせたパターン。
戦隊モノっぽい印象が強くなり、今回のモチーフと合わないため没。



濃いブルーと灰色でモノトーン気味にしたパターン。
全体的にメインになる色がなく、ぼんやりとした印象になってしまったため没。



普段からよく使用する、得意色の青をメインに色を組み合わせたパターン。
少しオモチャっぽさ（幼さ）が強くなってしまったため没。



秋っぽい黄色をメインに置いたパターン。
エンジニアのような感じが出てしまい、イメージと違うため没。



最終的な決定稿。濃いめのグレーを使い全体を締めつつ、蛍光グリーンで少しビビットな印象に。薄いグレーが首から足元へ続くため、色の流れがスムーズに見える。
スポーティーな印象と薄暗さが両立できていると感じたので採用。

04 影を入れる

ベース	グラデーション	影
R51 G71 B99	R9 G23 B40	R153 G159 B167

それぞれのパーツを、濃い色から順番に立体感をつけていきます。
ここではインナーの塗りを解説していきます。

レイヤー「インナー」の［透明ピクセルをロック］にして［エアブラシ］の［強め］でグラデーションを入れます。レイヤー「インナー」の上に［乗算］レイヤー「カゲ」を作成し、ベースの色より少し濃い色で立体感をつけます。インナーのように光沢が少ないパーツや光の当たりにくい場所などは、グラデーションと影を入れる程度にしています。



グラデーション



影

05 反射光とハイライトを入れる

光が当たるパーツには影の中に青で反射光を入れ、光が強く当たる部分にはハイライトを入れます。



1 影を入れます。

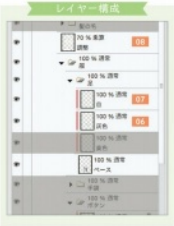


2 反射光を入れます。



3 ハイライトを入れます。

服の塗りは基本的に以下の手順で塗っています。
①下塗り
②グラデーションを入れる（なくてもOK）
③影入れ
④影の中に反射光を入れる
⑤シワにはベースの色より濃い色で立体感をつける
⑥ハイライト
グラデーションやハイライトはパーツの質感に合わせて入れています。



06 装飾を塗る

足の装飾を塗っていきます。金属の素材感や硬さを表現します。





1 ベースの色を塗ります。



2 ハイライトが入る部分に薄い青色を入れます。



3 一番明るい部分に白を入れます。



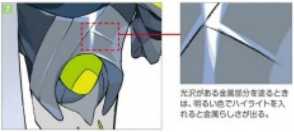
4 立体的にするために影を入れます。



5 照り返しの色を入れます。



6 フチにも照り返しとしてフチ照り返しの色を入れます。



光沢がある金属部分を塗るときは、明るい色でハイライトを入れると金属らしさが出る。

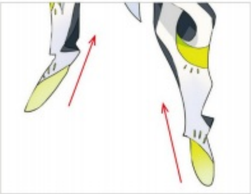
7 金属の立体感を出すために、溝に沿って白でハイライトを足します。

07 遠近感を追加する

足元には、遠近感を出すために［エアブラシ］の［強め］で薄めの青色を弱く入れます。



薄めの青色



08 影をフチどりする

塗りをまとめたレイヤーフォルダーの上に［乗算］レイヤー「調整」を作成し、影の端を周りより少し濃い色でフチ取りします。色味が濃いと感じたら［不透明度］を下げて調整します。
この処理によって、絵全体がパキッとした印象になります。全体の印象がぼやけてしまうときに有効です。
フチ取りは基本的には、顔付近やカメラに近い場所などの注目させたい部分に入れていきます。



マント

透け感のあるマントの塗りを解説していきます。
基本の塗り方は服や髪と同じです。レイヤーフォルダーを使用して、統一感のある透けを表現しました。



レイヤー構成

肌 01 と同じように、マント部分のみを選択して、レイヤーフォルダーにレイヤーマスクを設定して塗っていきます。



01 下塗りをする

マント部分を指定してベースの色で下塗りをし、布の流れに沿って［エアブラシ］の［強め］で少し立体感をつけます。

R236
G229
B220
ベース

R210
G203
B194
ベース - 立体感


重なりや折り返し部分を中心に立体感を入れる。



memo レイヤーの不透明度

［レイヤー］パレットの［不透明度］のスライダーで、選択しているレイヤーの不透明度を変更できます。

レイヤーフォルダーを選択することで、そのフォルダー内すべてのレイヤーの不透明度を変更できます。




不透明度［100］


不透明度［50］

02 影を入れる

レイヤー「カゲ」に影を入れます。布の裏面を暗くするイメージです。
01 と同様に少し濃い色を［エアブラシ］で足して立体感をつけます。

R176
G181
B188
影

R128
G140
B153
影 - 立体感





03 明るい部分を塗る

布が重ならない部分を少し薄い色で塗ります（レイヤー「薄い部分」）。





薄い色を入れた部分をピンクで表示。



04 透過させる

レイヤーフォルダー「色」の［不透明度］を［80］にして、服や背景を透けさせて完成です。



COLUMN ボタンの塗り方



1 ベースの色を塗ります。



2 くぼむ部分に影色をつけます。



3 反射光を青でつけます。



4 ハイライトより一段階暗い色で光を入れます。



5 反射光を追加し、ハイライトを入れます。



6 少し調整して、紐に影と明るい部分を足して立体感を増します。



フチ

キャラクターの周りにぼかしたフチを入れます。こうすることで、背景と同化させずにキャラクターを目立たせることができます。



レイヤー構成



01 キャラクターのレイヤーを結合する

背景と同化しないように、キャラクターにフチを入れていきます。
キャラクターと人形以外のレイヤーを一旦非表示にし、[レイヤー]パレット上で[右クリック]→[表示レイヤーのコピーを結合]でキャラクターと人形部分のみの複製を結合したレイヤーを作成します(レイヤー「ぼかし」)。



02 フチを作る

[透明ピクセルをロック]にし、黒く塗りつぶします。ロックを解除してメニューの[フィルター]→[ぼかし]→[ガウスぼかし]で[40]のぼかしをかけました。



03 フチを調整する

レイヤー「ぼかし」を、キャラクターの下に入れ、キャラクターを際立たせますA。
人形はもう少し目立たせたかったため、人形単体のみに01 02の手順で、もう1段階ぼかしを入れましたB。



影1段階



影2段階

A





B



フチの効果で背景に溶け込まず、キャラクターが目立つようになりました。



フチつけ前



フチつけ後

仕上げ

仕上げとして、絵の統一感を出したり、奥行きを追加していきます。ボケの効果やレイヤーの合成モードを使って、イラストに統一感を出します。キャラクターを目立たせつつ、背景となじませるのがポイントです。

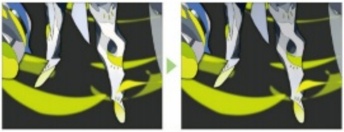




01 影を入れる

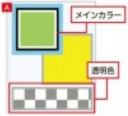
キャラクターの「色」フォルダーの一番上に［乗算］レイヤーを作成します。［エアブラシ］で足元に薄い青を入れ、足元が影になるようにします。

R189
G191
B200
薄い青

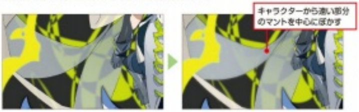


02 奥行きを出す

写真のボケ効果（p.107）を再現して奥行きを追加します。
フチ 01 の方法で、背景以外のすべてを複製結合したレイヤーを作成し、［ガウスぼかし］をかけます（レイヤー「遠近」）。そのレイヤーに［レイヤーマスク］をかけ、そのマスクを透明色で塗りつぶします A（レイヤー全体がマスクで非表示の状態になります）。
［レイヤー］パレット上で、マスクを選択し B、［エアブラシ］を使ってメインカラーで焦点から遠い部分がぼやけるように調整します。



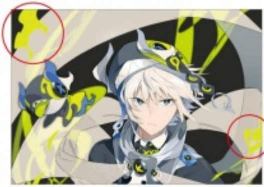




03 エフェクトを追加する

キャラクターの手前に花や火のようなイメージで、エフェクトを入れます。レイヤー「エフェクト」を作成し、[図形] ツールの [投げなわ塗り] で描きます。

描画後、[ぼかし] をかけ、それを複製し合成モードを [スクリーン] にして発光しているような表現にしました（レイヤー「スクリーン」）。





04 色をなじませる

最後に [乗算] レイヤーを作成し、一番上に配置します。全体に薄い黄色をのせ、[不透明度] を [60] に調整して色味を統一させたら完成です。



薄い黄色



調整前



調整後

セカイメグルの

水彩光塗り

セカイメグルさんの塗りは筆の質感を残した水彩塗りをベースに、光の表現を加えた空気感が特徴です。
今回のイラストは桜のピンクをメインカラーにし、明るい光の効果で黄色やオレンジ系の色味を使用しています。
影色は肌色だけでなくメインカラーに合わせてややピンクがかった紫色も使用し、色味に統一感を出しています。
また、桜の花びらやテクスチャを使用しイラストに華やかさを加えています。

線画 LINE DRAWING



線画はCLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる［カラー主線］を使用しています。［カラー主線］は鉛筆とペンの中間のような描き心地のブラシです。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1612948



PROFILE

セカイメグル

ゲームのキャラクターデザインやスチル、書籍の挿絵や表紙などを中心に活動中。同人では漫画も執筆している。
『オトギノクニ』（おとめ堂）キャラクターデザインなど。

COMMENT

日常の一瞬を切り取ったような空気感と雰囲気を心がけて塗っています。人の世界に混ざって生きる狐の神様、というイメージで描きました。春の温かさと空気を感じてもらえたら幸いです。

WEB http://elevatedrailroad.tumblr.com
Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=5649591
Twitter @sekamegu
PEN TABLET Wacom Intuos Pro



肌

全体の色味がピンクなので、影にも少しピンク味のある紫を使用して色味を合わせています。
目の周りの赤みで華やかさを追加しています。



レイヤー構成

塗りはレイヤーフォルダー「肌」にまとめ、細かい調整は線画の上にレイヤーを作成しています。



01 下塗りをする

レイヤー「ベース」を作成し、肌色の下塗りをします。
このベースの上にレイヤーを作成し、それぞれ［下のレイヤーでクリッピング］(p.11) に設定しながら塗り進めていきます。

R255
G251
B233
ベース



02 影を塗る

レイヤー「ベース」の上に［乗算］レイヤー「影」を作成し、肌色より少し赤く暗い色で影を塗ります。［水彩］の［不透明水彩］や［SAI筆］(p.71) で消したり塗り延ばしたりして影の形を整えます。
レイヤー「影」を複製し、落ち影など影を濃くしたいところ以外を消したり、薄くしたりして影に濃淡を追加します。

R247
G226
B215
影


影


影-重ね

03 濃い影を塗る

さらに［乗算］レイヤーを2枚作成し、1枚目に茶色系の暗い色で濃い影を塗ります。アゴの下や髪の落ち影を中心に色をのせますA。
2枚目にはベースの色を使って［エアブラシ］の［柔らか］でアゴにうっすらと影を入れますB。

R142
G123
B118
濃い影





04 口を塗る

今回、口の中はあまり目立たないので、ベースのレイヤー「口」の上に［乗算］レイヤーを作成し、ベースの色より暗い色をのせるだけで終わらせました。



R247
G166
B148
口

R175
G89
B73
濃い口

05 紫の影を塗る

今回は桜のイラストなので、紫系の色で線画の上に影を追加しました。02の影と同様に［不透明水彩］や［SAI筆］で首と髪の落ち影をのせました。
一部の影を線画の上から塗ることで、なびいている髪の毛の様子を表現し、立体感と透明感を出しています。

R240
G216
B240
紫の影



06 仕上げのハイライトを塗る

瞳を塗ってから最後に目の周りに赤みを入れます。
頬や唇に白でハイライトを入れたら肌の塗りは完成です。



R255
G157
B133
赤み

目の周りの赤み



髪

光が当たるところを意識しながら影を塗るのがコツです。
上部の一部の毛束にあえて髪の色とは異なる明るい色を入れることで立体感を出しています。



レイヤー構成



01 下塗りをする

レイヤー「髪ベース」を作成し、下塗りをします。

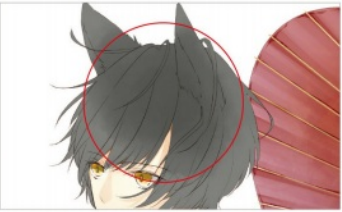


ベース



02 色を重ねる

レイヤー「髪ベース」の上に［乗算］レイヤー「髪-調整」を作成し、［乾燥にじみ水彩］(p.71) を使ってベースと同じ色を髪の中心にのせます。
色が濃かったのでレイヤーの［不透明度］を下げて調整しました。



03 髪の流れを描き込む

02のレイヤーの下に［乗算］レイヤー「髪-影詳細」を作成し、［濃い水彩2］(p.71) を使用してベースの色で髪の毛の線を描きます。耳や毛の流れに沿って描き込んでいきます。



04 毛束に肌色を塗る

03の上にレイヤー「髪-色」を作成し髪の束に肌色を塗ります。

全体的に同じ色だとのっぺりして見えてしまうので、肌色系をのせ立体感を出しています。別の色でもよいのですが、今回の絵はなじみがよい肌色系をのせています。他には、環境の色によって青や紫などでもよいと思います。

R228
G217
B200
髪の肌色



05 影を塗る

03の下に［乗算］レイヤー「髪-影」を作成し、ベースの色で影を塗っていきます。［不透明水彩］で塗ってから［SAI筆］で塗ったり延ばしたりして形を整えます。





レイヤー「髪-影」のみ表示。

06 テクスチャをのせる

テクスチャ※をのせます。今回のイラストは背景に桜を描きました。その木の隙間から入る光や影をイメージしたテクスチャを選びました。
レイヤーマスクを使用してのせ、それを3つ複製して、中心はだいたい残し、周りを［エアブラシ］の［柔らか］でうっすら消すと、乗算の効果もあって、中心から周りにかけてグラデーションのようになり、深みが出ます。
細かい影は［SAI筆］を使用して影を描き足す感覚で入れています。
あまりやり過ぎると重く見えてしまうので、絵によって調整しています。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる「さんかく_みどおうどテクスチャ」を使用しています。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1379245





07 明るさを調整する

レイヤーを2枚作成し、色合いを調整します。
レイヤー「髪-反射光」には下からの反射光をイメージして髪の下側に［乾燥にじみ水彩］でざっくりと色をのせますA。
レイヤー「髪-明るく」には［エアブラシ］の［柔らか］を使って、環境光をイメージしたピンク系の色をふんわりとのせますB。





R255
G250
B239
反射光

R250
G227
B255
環境光

08 色をなじませる

線画の上にレイヤー「髪の毛」を作ります。そのレイヤーに、髪の毛の色を［スポイト］で取ってなじませます。







レイヤー「髪の毛」のみ表示。

09 肌となじませる

線画の上にレイヤーを作り［エアブラシ］の［柔らか］を使って顔周りに肌の色をのせ、なじませます。今回はバランスを見ながら二段階で色をのせました。



10 明るさを足す

線画の上にレイヤー「髪-ハイライト」を作り［SAI筆］を使って光の当たる場所に黄色系の色をのせました。

R238
G229
B196
ハイライト



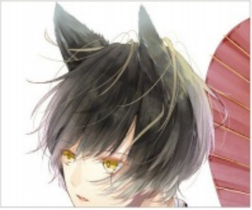
11 ケモミミを描き込む

今回はケモミミキャラなので、耳がふわふわとなるように、毛並みを描きます。髪の色を［スポイト］で取りながら［濃い水彩2］を使って、描き込んでいます。
髪と同様に耳の形に沿って描き込むとふわふわとした感じに描けます。



12 髪の毛を描き足す

最後に髪の毛を描き足します。［スポイト］で色を取りながら描き足していきます。
毛束と毛束の間を埋めるようなイメージで入れると、軽やかな印象になります。

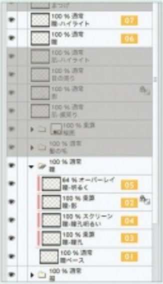


瞳

瞳孔は瞳がどこを見ているのかわかりやすいようにしっかりと描きます。目にかかる影は薄いと、しまりがなくなるので、できるだけくっきりとなるように塗っています。
また瞳が大きい場合は、ハイライトが白だけだと寂しいので、他の色も入れています。



レイヤー構成



01 下塗りをする

レイヤー「瞳ベース」を作成し、下塗りをします。

R255
G243
B195
ベース



02 影を入れる

[乗算] レイヤー「瞳-影」を作成し、[不透明水彩] を使ってまぶたのラインに沿ってに影を入れます。レイヤーの [透明ピクセルをロック] (p.11) に設定して黒目部分は目の色に合わせて変更します。

R194
G193
B189
影

R238
G222
B167
黒目影





03 瞳孔を描き込む

R228 G204 B148 少し暗い色
R159 G127 B66 さらに暗い色
R103 G78 B30 瞳孔

[乗算] レイヤー「瞳-瞳孔」を作成し、
黒目の中を描き込みます。

1 ベースの色より少し暗い色で黒目の中に色を塗ります。



2 同じレイヤーにさらに暗い色を塗ります。



3 同じレイヤーに瞳孔を描きます。今回は狐なので縦長にしました。



04 瞳孔を明るくする

[スクリーン] レイヤー「瞳-瞳孔明るい」を作成し、[透明水彩] を使って瞳孔の中と黒目の下あたりに肌色を入れます。



05 明るくする

[オーバーレイ] レイヤー「瞳-明るく」を作成し、[透明水彩] を使って黒目の上あたりにオレンジ系の色を入れます。

R255 G187 B141 オレンジ


オーバーレイ前


オーバーレイ後

06 瞳をフチ取る

線画の上にレイヤー「瞳」を作成し、黒目の周りをフチ取りします。
黒目の下あたりに入れた肌色にも少しフチ取りを入れ強調させました。

R95 G64 B14 フチ取り
R248 G237 B216 肌色



07 ハイライトを入れる

レイヤー「瞳」の上にレイヤー「瞳-ハイライト」を作成し、白の他に4色のハイライトを入れたら完成です。

R184 G230 B250 ハイライト1
R211 G243 B130 ハイライト2
R253 G147 B221 ハイライト3
R248 G137 B131 ハイライト4



服

上着、ズボン、シャツ、ボタンとパーツを分けて塗っていますが、基本的には髪と同じ塗り方をしています。
ここでは上着の塗り方を解説していきます。



レイヤー構成



01 下塗りをする

レイヤー「服-上ベース」を作成し、下塗りをします。



R109
G109
B109
ベース



02 肌色をのせる

レイヤー「服-上肌色系」を作成します。
[乾燥にじみ水彩] を使って、裾を中心に服の周りに肌色をのせます。



R225
G244
B226
肌色



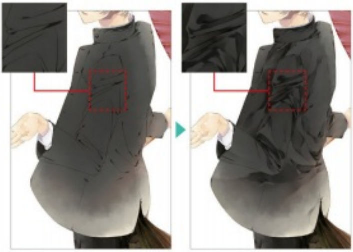
03 色を重ねる

[乗算] レイヤー「服-上ベース乗せ」を作成し、[乾燥にじみ水彩] を使ってベースと同じ色を中心付近にのせます。



04 影でシワを描く

[乗算] レイヤーを2枚作成し、「服-上影1」と「服-上影2」としました。影1にはシワにできる細かい影を、影2にはシワの形がわかるような影を描き込みます。



1 [不透明水彩] を使用し、服のシワをざっくりと塗ります。



2 [SAI筆] を使用し、色を延ばしたり、描き加えたりします。袖口などのシワがあまり寄らない部分は、筆のサイズを大きくして大まかに延ばします。



3 [不透明水彩] を使用し、影の濃い部分を塗ります。



05 テクスチャをのせる

髪と同じ手順で、テクスチャ素材を重ねます。





06 環境光を入れる

レイヤー「服-上色調整」を作成し、［エアブラシ］の［柔らか］を使って周りの色を［スポイト］で取りながら色を調整します。





レイヤー「服-上色調整」のみ表示。

07 線画をなじませる

最後に線画レイヤーの上にレイヤー「服」を作成し、［エアブラシ］の［柔らか］を使ってベースと同じ色をのせ線画の色をなじませたら完成です。ズボンやシャツも同様の手順で塗っています。





COLUMN よく使うブラシの設定

水彩［不透明水彩］
デフォルトのブラシです。
主に影を塗る際に使用します。



［SAI筆］
［不透明水彩］を少しカスタマイズしてSAIの描き心地に似せたもので、色を延ばしたりなじませたりするときに使います。



水彩［透明水彩］
デフォルトのブラシです。
細かい部分に薄く色をのせたいときや、色をなじませるときに使います。



［ふちあり水彩］
［水彩境界］にチェックを入れたブラシです。
線画の上に作ったレイヤーに影を描くときなどに使います。



［乾燥にじみ水彩］※
水彩のにじみのようなブラシです。
色を塗る際のグラデーションに使います。



［濃い水彩2］
水彩［濃い水彩］の不透明度を100にしたブラシです。細かい影を塗る際に使用します。また、デフォルトの［濃い水彩］では少しぼんやりしてしまうときにはこちらを使用します。



その他に［エアブラシ］の［柔らか］なども使用しています。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。 URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1404703

和傘

骨組みのようなまっすぐな物を描くときは［直線］ツールを使ったり、特殊定規を使うことできれいな線を引くことができます。基本の塗り方は服や髪と同じです。



レイヤー構成

傘部分と骨組みでレイヤーフォルダーを分けています。これは「骨組み」のレイヤー構成です。

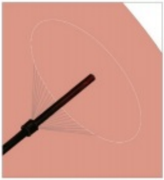


01 小骨を描く

まずは骨組みを描いていきます。レイヤー「小骨」を作成し、［直線］ツールを使って柄を中心にだいたい等間隔になるように描いていきます。
奥側になる小骨は「小骨-奥」にレイヤーを分けて描き、［レイヤーカラー］で色を変更しました。
［図形］の［楕円］ツールで目安を描いておくとわかりやすいです。



レイヤー「小骨」と「小骨-奥」

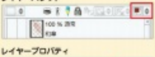


レイヤー「小骨-奥」

memo レイヤーカラー

［レイヤーカラー］は、そのレイヤーに描画されている色を、指定した色に置き換えて表示する機能です。［レイヤー］パレットまたは［レイヤープロパティ］から設定ができます。

レイヤーパレット



レイヤープロパティ

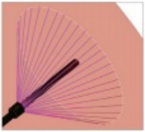




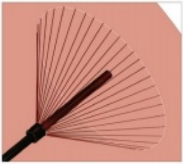
レイヤーカラーが設定されるとマークがつく。

[乗算] レイヤー「小骨-色」を作成し、小骨と同じ色を重ねて色を調整します。





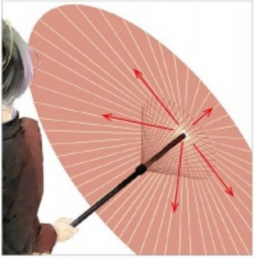
レイヤー「小骨-色」をピンクで表示。



02 骨を描く

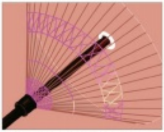
01 の小骨に合わせて骨を［濃い水彩2］で描いていきます。このとき［定規］→［特殊定規］→［放射線］を使うと放射線状にまっすぐな線を簡単に描くことができます。



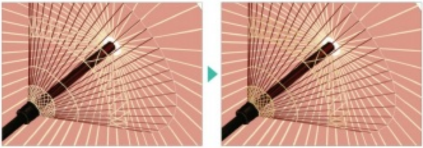


03 飾り糸を描く

レイヤー「飾り糸」を作成し、骨の色で［濃い水彩2］で飾り糸を描きます。［乗算］レイヤー「飾り糸-色」を作成しクリッピングにします。骨と同じ色を重ねて色を調整します。



レイヤー「飾り糸-色」をピンクで表示。

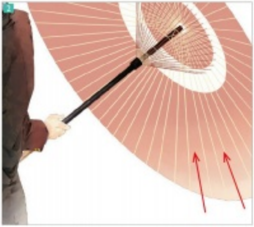


04 傘を塗る

傘部分を塗っていきます。基本の塗り方は服や髪と同じなので、手順のみ紹介します。



1 白い模様はレイヤーフォルダー「白模様」で分けて描きました。



2 肌色で傘の周りを塗ります。



3 中心部分に［乗算］レイヤーでベース色をのせます。白の模様には赤みのグレーをのせました。





4 ざっくりとした影1と細かい影2で2段階の影を入れます。





5 テクスチャを入れました。

05 骨の色を調整する

レイヤー「骨」「飾り糸」の上にそれぞれクリッピングレイヤーを作成し、テクスチャやブラシで色を調整します。





06 反射光を入れる

レイヤーフォルダー「和傘」内にレイヤー「赤-反射光」を作成し、傘の下部分に反射光として紫をのせます。



07 線画をなじませる

線画の上にレイヤー「和傘」を作成し、赤のベース色で線画をなじませたら完成です。

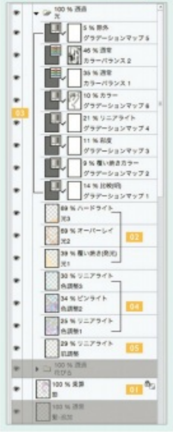


光

仕上げには光の効果を入れていきます。1つのレイヤーではなく、さまざまな合成モードを重ねることで、光が単調にならないようにしています。



レイヤー構成



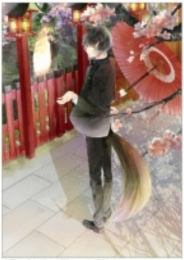
01 影を入れる

すべての塗りが終わったら、色調整と、光の効果を追加していきます。

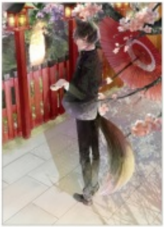
[乗算] レイヤー「影」を作成し、人物の影になっているであろう部分と全体の雰囲気を見つつ桜の影を [桜の花 まとまり] ブラシ※を使って入れていきます。

メニュー [フィルター] → [ぼかし] → [ガウスぼかし] を使って影をぼかしてなじませます。





背景も含め塗りが終わった状態。





レイヤー「影」のみ表示。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1604240

02 光の効果を入れる



光の効果を３段階で入れていきます。

1 地面の明るくしたい場所や背景の灯籠を中心に入れました（[覆い焼き（発光）] レイヤー「光1」）。

2 1の周りにオレンジを入れ光をなじませました（[オーバーレイ] レイヤー「光2」）。

3 右下に強い光を入れました（[ハードライト] レイヤー「光3」）。

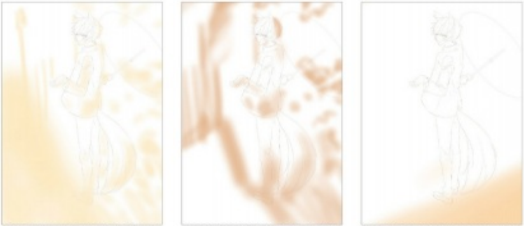




明るくしたい部分に入れる。

境界に色を重ねることでふんわりした印象に。

さらに明るくしたいところに色を追加。



レイヤー「光1」のみを [不透明度] 100で表示。

レイヤー「光2」のみを [不透明度] 100で表示。

レイヤー「光3」のみを [不透明度] 100で表示。

03 全体の色味を統一する

[色調補正レイヤー] の [グラデーションマップ] と [カラーバランス] を使って全体の色味を統一します。



グラデーションマップ1

[空] の [朝焼け] を使用して、全体的にピンク系のあたたかな色味に。



グラデーションマップ2

[空] の [青空（明るめ）] を使用して、色の深みを加えるため、寒色系をのせる。



グラデーションマップ3

[レトロ加工フィルター] ※の [トイカメラ・紫] を使用し、紫系の色に調整。



グラデーションマップ4

[レトロ加工フィルター] の [クロスプロセス・紫] を使用。合成モードを [リニアライト] にして全体をハッキリさせた。



グラデーションマップ5

少し青が強い気がしたので、[レトロ加工フィルター] の [レッドスケール・淡] を使用してオレンジを足した。



カラーバランス1

全体の色味を見ながら調整。今回は少し赤〜紫を強めでカラーバランスを調整した。



カラーバランス2

カラーバランス1と同様に調整し、[エアブラシ] の [柔らか] で部分的に消す。
不透明度を下げすぎないようにしてメリハリをつけた。



グラデーションマップ6

[空] の [朝焼け金色] を使用して、少し色を落ち着かせる。

グラデーションマップの詳しい設定は、特典のレイヤー分けデータを参照ください。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできます。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1687209

04 色を調整する

最後に色を調整します。全体の色味とは逆の色を使用し色を落ち着いた雰囲気にします。
人物の周りには、青系の色をのせ空気感を表現しました。

1 明るくするために全体にまんべんなく色をのせます（[リニアライト] レイヤー「色調整1」）。

2 さらに明るくしたいところに色をのせます（[ピンライト] レイヤー「色調整2」）。

3 最後に部分的に青を入れて明るさを調整しました（[リニアライト] レイヤー「色調整3」）。



レイヤー「色調整1」のみを [不透明度] 100で表示。



レイヤー「色調整2」のみを [不透明度] 100で表示。



レイヤー「色調整3」のみを [不透明度] 100で表示。

05 肌を調整する

全体のバランスを見て、肌が少し暗く見えるので調整します。
[リニアライト] レイヤー「肌調整」を作成し、肌のベース色を [エアブラシ] などでふんわりとのせ明るくしたら完成です。





野崎つばたの

水彩塗り

野崎つばたさんの塗りは筆の質感を残した水彩塗りをベースに、色を塗り重ねていく厚塗りのような雰囲気を併せ持っています。グラデーションマップや合成モードを使い、何層にも色を重ねた深みのある塗りが特徴です。

今回のイラストはアラビアンなので紫のイメージカラーを軸に、夕焼けの赤や室内の青、色とりどりのランプで華やかさをプラスしています。

線画 LINE DRAWING



線画はCLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる［鉛筆R］を使用しています。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1702962



PROFILE

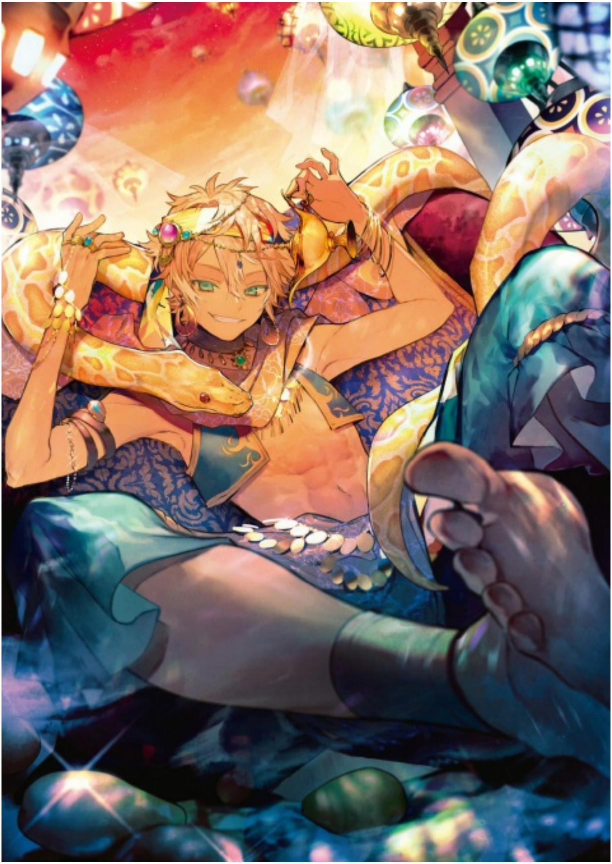
野崎つばた

イラストレーター。漫画、ライトノベル、アプリゲームなどを手掛けている。『Bad∞End∞Night〜インセイン・パーティー〜』(一迅社)、GA文庫『ミリオタJK妹！異世界の戦争に巻き込まれた兄妹は軍事知識チートで無双します』著：内田弘樹（SBクリエイティブ）カバーイラスト＆挿絵、『Fate/Grand Order』概念礼装など。

COMMENT

今回褐色男子にチャレンジしてみたかったので、アラビアン風なイラストに挑戦してみました。
普段描かないような要素でしたが、楽しくかけました。

WEB https://tsubatako.jimdo.com/
Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=1773916
Twitter @TsubaTako
PEN TABLET Wacom intuos5 S



下準備

各パーツを塗り進める前に、全体のイメージを固めるため、ある程度色味を決めたり、パーツごとにレイヤー分けをしていきます。



レイヤー構成



影1 R220 G186 B159
影2 R219 G160 B180
影3 R164 G160 B219

01 下塗りをする

線画の下にレイヤーフォルダー「色分け」を作成し、パーツごとに塗り分けをしておきます。

肌 R202 G156 B122
緑部分 R36 G127 B132
黄色部分 R210 G164 B66
白部分 R254 G245 B228
蛇 R243 G232 B204
髪 R220 G202 B162



02 影を入れる

レイヤーフォルダー「色分け」を複製して、[右クリック] → [選択中のレイヤーを結合] します（レイヤー「色」）。そのレイヤーに[水彩S14]（p.87）を使って影を入れていきます。

このときブラシの合成モード（p.90）は[乗算]にするのがポイントです。合成モードの設定はブラシの[ツールプロパティ]からできます。



03 光を入れる

［覆い焼き（発光）］レイヤー「光」を作成し、オレンジ系の色で光の当たる場所に［エアブラシ］の［柔らか］を使って、ざっくりと色を入れます。

暖色が多めなので、光もオレンジ系の色を中心に入れました。色が濃い場合はレイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは［50］程度にしています。

R255
G182
B132
光



レイヤー「光」のみ表示。



04 色を調整する

グラデーションマップを使用して、全体の色味をまとめます。メニュー［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］で、アラビアンのテーマに合わせて紫系の色味に統一していきます。

レイヤーの合成モードや不透明度で調整しながら、イメージに合った色味になるまでさまざまな効果を試します。

この調整はイラストのテーマや色味に合わせて毎回変えています。

今回はCLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる「レトロ加工フィルター」（p.78）を使用しました。



グラデーションマップ1（合成モード［カラー］）［トイカメラ・紫］を使用して全体を紫にしました。



グラデーションマップ2（合成モード［ピンライト］）［トイカメラ・緑］を使用し少し彩度を落としました。



05 レイヤーを結合する

02 03 04 のレイヤーを結合し、レイヤーフォルダー「色分け」内のそれぞれのレイヤーの上に複製してからクリッピングします A。その後、パーツごとに結合したら下準備は完了です。

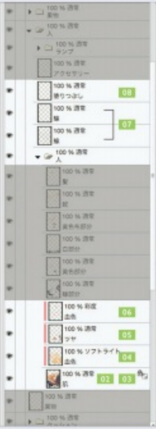
肌

全体の色味がピンクなので、影にも少しピンク味のある紫を使用して色味を合わせています。
目の周りの赤みで華やかさを追加しています。



レイヤー構成

01 の作業は結合してレイヤー「肌」にまとめています。



01 色調補正をする

肌を塗る前に、再度色味調整をします。パーツごとに［グラデーションマップ］などを使って補正します。思い通りの色味になるまでさまざまな効果を試しながら、ひたすらレイヤーを重ねます。納得がいく色味になったら、パーツごとに色調補正レイヤーと結合します（キャラクターは下準備 05 のようにパーツごとにクリッピングしておきます。）。

最終的に、外は夕焼けの赤、部屋の中は青という感じで2色でまとめました。

ランプの鮮やかな光も表現したいので、より光を目立たせるために、人物の手前は暗めの青にしました。

最後に光の描き込みをしますが、ここでは全体のイメージを掴むために、大体の光のアタリを描いています。



詳しい補正の設定が見たい場合は、特典のレイヤー分けデータ「hosei-kakunin.clip」を参照ください。色調補正に使ったレイヤーは［パレットカラー］を青にしています。

memo パレットカラー

レイヤーに色の印をつけておく機能です。下書きや線画、塗りなどで色分けすることで、レイヤーの管理がしやすくなります。

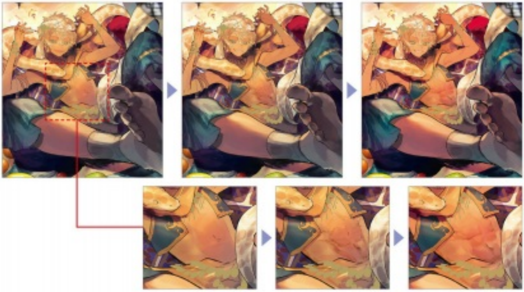
［レイヤー］パレットの左上［パレットカラーを変更］をクリックし、プルダウンメニューから色を選択します。



02 影を入れる

R153
G87
B75
肌 - 影

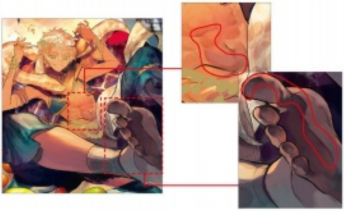
影はレイヤー「肌」に直接影を塗り込んでいきます。
[水彩S10] (p.87) を使って、凹凸を意識しながら影を入れます。



03 メリハリをつける

色と色の境目に濃い色で線を足して
メリハリをつけます。

R95
G44
B61
肌 - 濃い色



04 血色をよくする

肌の色がくすんで見えたので [ソフトライト] レイヤー「血色」を作成し、肌の赤みを足します。





レイヤー「血色」のみ表示。

05 ツヤを出す

レイヤー「ツヤ」を作成し、ハイライトを中心に、髪部を描き込み、肌にツヤを出します。

R255
G224
B180
ハイライト





06 境界を明るくする

［彩度］レイヤー「血色」を作成し、色の境目にオレンジ色を置き、明るくします。こうすることで肌の血色がよく見えます。





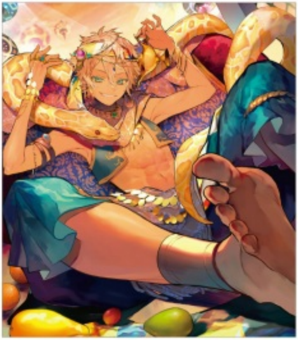
オレンジ色をのせた部分をピンクで表示。

07 線画の色を変更する

すべてのパーツの塗りが終わったら、線画のレイヤーを［透明ピクセルをロック］(p.11) に設定して線画に色をなじませます。
肌付近はオレンジ、青部分には暗い青とそれぞれに色を入れました。近くの色を［スポイト］で拾っています。



線画のみ表示。



08 微調整する

最後に線画のレイヤーの上にレイヤー「塗りつぶし」を作成し、影を調整して完成です。









COLUMN よく使うブラシの設定

[水彩S10] [水彩S14]
ダウンロードブラシの [水彩S] ※を元にカスタムしたブラシです。
色を塗るときは基本すべてのブラシを使用します。また、合成し線画と色を整えるときにも使用します。
[水彩S14] は [水彩S10] の「下地混色」をオフにしたブラシです。

エアブラシ [柔らか2]
デフォルトのエアブラシ [柔らか] を元にカスタムしたブラシです。
効果をかけるとき、色塗りで [水彩S10] では表現できない柔らかさを出すときに使用します。

消しゴム [硬め3]
デフォルトの消しゴム [硬め] を元にカスタムしたブラシです。
線や塗りを消すときに使用します。
デフォルトだと固くかっちりしすぎてしまうので少し柔らかくなるようにカスタムしています。







※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。 URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1702963

髪

光が当たるところを意識しながら影を塗るのがコツです。
上部の一部の毛束にあえて髪の色とは異なる明るい色を入れることで立体感を出しています。





01 下塗りをならす

下塗りをしたレイヤー「髪」に直接描き込んでいきます。
バランスをみながら［水彩S10］で、筆跡が残っているところをならしていきます。［スポイト］で周りの色を拾いながら塗り込みます。



02 毛先を濃くする

毛先に濃い色で塗り立体感を追加します。

R194
G146
B75
髪 - 濃い色



03 影を入れる



[乗算] モードの [水彩S10] を使って、アクセサリーの落ち影に紫色の影を入れる。



R172
G146
B207
髪 - 紫の影

04 境界を明るくする



明暗の境界線にオレンジ色を入れ明るさを足します。



R215
G114
B96
オレンジ色

05 ハイライトを入れる

[加算] レイヤーを「光」を作成し、[ダイヤモンドライトC] ※を使って、ハイライトを入れます。
今回のイラストでは、ランプの光などさまざまな方向から光が当たるため、キラキラ感が出るように、細かくかっちりとしたハイライトを入れました。
ハイライトが強すぎたので、レイヤーの [不透明度] を下げ、落ち着かせました。



ダイヤモンドの反射のような輝きが描けるブラシ。





※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1652473

06 線画の色を変更する

すべてのパーツの塗りが終わったら、線画のレイヤーを[透明ピクセルをロック]にして線画に色をなじませます。人のフチとなる部分は黒のままで、髪の中部分をオレンジなどで塗っていきます。
キャラクターを目立たせるため、人物の線画は黒のままにしています。



07 微調整する

最後に線画のレイヤーの上に、レイヤー「塗りつぶし」を作成し、形を調整して完成です。
足りない線は整えながら足していく感じで仕上げます。



memo ブラシツールの合成モード

レイヤーの合成モードと同様の効果をブラシに設定することができます。
[ツールプロパティ]または[サブツール詳細]→[インク]タブ[合成モード]から設定できます。基本はレイヤーの合成モードと同じですが、ブラシツールの設定でのみ選択できる合成モードを一部紹介します。

焼き込み(黒)：描画した部分を暗くします。
焼き込み(白)：描画した部分を明るくします。
消去：描画した部分を消します。
背景：先に描画したものの下に描画されます。
透明度置換：描画した部分の不透明度を[不透明度]の設定と同じに描画します。
比較(濃度)：後から描画した色の[不透明度]の数値が先に描画した色より高い場合のみ、描画されます。
消去(比較)：後から描画した色の[不透明度]の数値を100から引いた値が、先に描画した色の不透明度の数値よりも低い場合のみ、消されます。



COLUMN ランプの塗り方

今回のイラストでは、空中に浮かんだ光るランプの塗り方をメインに解説していますが、ここでは手持ちのランプの塗り方を解説していきます。

金属らしい光の表現方法は、キャラクターが身に着けているアクセサリーや装飾にも活用しています。



1 ランプの丸みを意識して真ん中あたりを残すイメージでベースの色に影をのせます。



2 濃い影と、光源（下）からの光を入れます。



3 影の形を整えます。



4 白でハイライトを入れます。



5 ハイライトの形を整えます。



6 ［焼き込みカラー］レイヤーを作成し、うっすらオレンジ色を入れてで少し色味を濃くします。









7 ［覆い焼き（発光）］レイヤーを作成し、光の当たるところを塗り、光沢を出します。



8 テクスチャを貼りつけ合成モードを［オーバーレイ］にします。邪魔な部分は［消しゴム］で消します。テクスチャを貼ることで、ランプの質感を表現しました。

9 6と同様に、［焼き込みカラー］レイヤーを追加して色味を濃くしはっきりさせて完成です。

瞳

透明感のある瞳を描きます。最後に[オーバーレイ]レイヤーを使用して、彩度の高い目力のある瞳に仕上げています。





01 下塗りをする

下塗りの段階で黒目とまつ毛部分にベースの色を塗っておきます(レイヤー「線部分」)。





02 白目を塗る

白目を塗っていきます。[水彩S10]を使用して白目を塗った上から影を入れました。



03 黒目を塗る



1 黒目の上部分に、[水彩S10]を使って、暗めの色「黒目-影」を入れます。

2 黒目の下部分に「明るい色」を入れ明るい部分を作ります。



3 瞳孔を描き込み、黒目の縁を暗めの色「瞳孔」で塗ります。



04 微調整する

他のパーツがすべて塗り終えたら、線画のレイヤーの上にレイヤー「塗りつぶし」を作成し、形を整えます。
まつ毛の形をはっきりさせたり、黒目の輪郭の線を強調させたりと微調整をします。
全体的に筆跡が残っている部分をならすように塗り込んでいきます。





05 鮮やかさを足す

鮮やかに見せるために、線画の上に［オーバーレイ］レイヤー「瞳オーバーレイ」を作成し、［エアブラシ］を使って瞳の上部に青みを足します。こうすることで色味に鮮やかさが追加されます。





06 目の位置と影を調整する

少し目線が外れていたので左目の黒目の位置を微調整しました。さらに白目の影が濃すぎると感じたので、色を薄くしてなじませました。



07 ハイライトを入れる

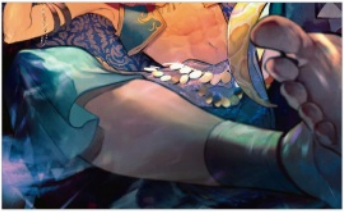
線画のレイヤーの上にレイヤー「瞳ハイライト」を作成し、ハイライトを入れます。白だときつすぎるため瞳に合わせて緑系の色にしました。





服

服は緑部分、黄色部分、白部分など色ごとにパーツ分けをしたので、それぞれのレイヤーに描き込みをしていきます。周りの色をスポイトで拾いながら塗って形を整えるイメージです。
ここでは緑のパンツの塗りを解説していきます。



レイヤー構成



01 描き込みをする

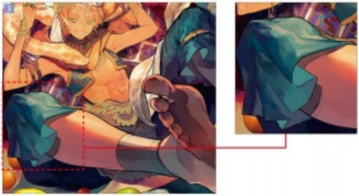
下塗りをしたレイヤー「緑部分」に［水彩S10］で直接描き込んでいきます。色を塗りながら形を整えていくイメージで、［スポイト］で色を取りながら徐々に描き込みます。
ここでは画面は拡大せず引き気味にし、全体を見ながら塗るのがコツです。



1 暗い部分から色を拾って、大まかに影を入れます。明るい部分は赤系のところを拾って入れます。



2 1で入れた部分に、周りから拾った色を重ねて色をなじませながら形を整えます。



3 さらに色を拾いながら形を整えます。

02 細部の描き込みをする

ここからは少しアップにしながらブラシサイズを細めにし、さらに細部を描き込んでいきます。



03 光を入れる

[覆い焼き（発光）] レイヤー「光」を作成し、光の当たる部分やアクセサリーなどの光沢を描き込みます。光の当たる部分には青系の色を、影になる部分には茶系の色を入れます。
影が少し暗く感じたので、青の反対色の赤を入れました。色を鮮やかにするために、あえて反対色を入れています。

R116
G188
B174
青系

R185
G128
B117
茶系

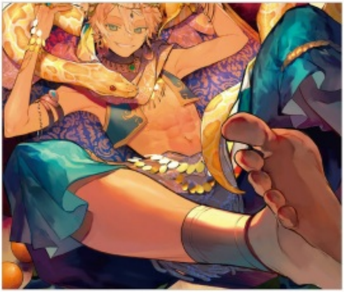


レイヤー「光」のみ表示。



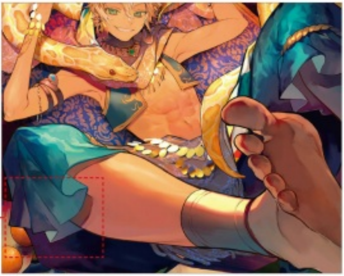
04 線画の色を変更する

すべてのパーツの塗りが終わったら、線画のレイヤーを［透明ピクセルをロック］にして線画の色になじませます。肌付近の線にオレンジ、青いパンツ付近の線には暗い青とそれぞれに色を入れてなじませます。



05 微調整する

最後に線画のレイヤーの上にレイヤー「塗りつぶし」を作成し、形を整えながら塗り足していく感じで仕上げます。







布の厚みを表現するために、フチにハイライトを入れています。

COLUMN 布の模様の入れ方

今回のイラストでは着ている服やクッションにイメージに合う柄を入れています。
模様のテクスチャをそのまま貼りつけるだけだと違和感があるので、変形機能を使用して自然になるようにしました。
床に敷いた布はパースを意識して手前が大きくなるように調整しています。

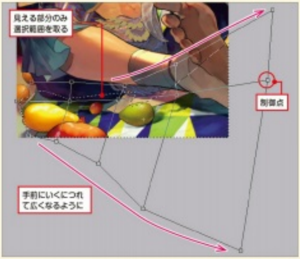


●床に敷いた布

テクスチャ※をレイヤーの上に配置し、変形したい部分の選択範囲を取ります。
メニュー［編集］→［変形］→［メッシュ変形］を選択します。
布の流れ（シワ）に沿うように、制御点を動かしながら形を決めていきます。ほぼシワがないので、パースを意識して手前が大きくなるように調整していきます。
制御点（変形で動かせる点）の数は［ツールプロパティ］から変更できるので、細かく変形したいときは点の数を増やしてください。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる素材「線と三角パターン」使用しています。

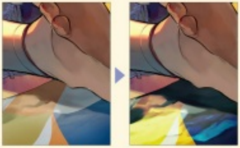
URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1705116



［Gペン］や［水彩S10］などを使い、模様に歪みを描き加えます。少し手間をかけることで自然な仕上がりになります。



メニュー［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で周りとなじませるように、オレンジ系の色味に調整しました。［オーバーレイ］レイヤーに変更し、色をなじませたら完成です。



ランプ

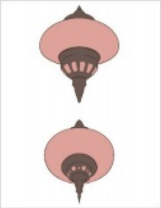
2種類の線画を作成し、色やサイズを変えて塗っています。
どんな色やサイズも基本の塗り方は同じです。単調に見えないように、近景・中景・遠景と画面が賑やかになるように、さまざまな色や大きさのランプを描きました。





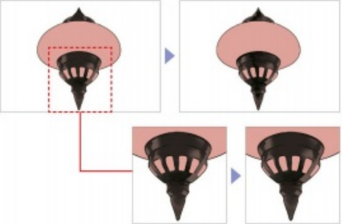
01 線画を描いてベースを塗る

ランプの線画を作成します。[対称定規] を使うときれいに描けます。
描けたらレイヤー「色」とレイヤー「クロ」に色分けしておきます。
今回は角度の異なるランプを2種類描きました。



02 黒い部分を塗る

[水彩S10] で陰影をつけていきます。もう一段階濃い色で塗り、立体感を出します。





03 模様を貼り込む

テクスチャ※を貼り付け［メッシュ変形］を使い、立体を意識しながら模様の形を決めます。

※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできる素材「洋風柄素材集カラー版」を使用しています。

URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1683550



04 ランプの発光を描き込む

［加算（発光）］レイヤー「発光」を作成し、ランプの明かりを［エアブラシ］を使って中心あたりに描き込みます。赤いランプなら赤系を、青いランプなら青系の色をのせます。

さらに一番上に［覆い焼き（発光）］レイヤー「発光」を作成し、オレンジの明かりをランプの中心部分に入れさらに明るくします。

R174 G60 B37
赤い明かり

R234 G176 B105
オレンジの明かり





05 明るさを調節する

やや鮮やかすぎたので［色相］レイヤー「彩度」を作成し、ランプの周りにうっすらと白を入れて、彩度を落として調整しました。



06 立体感を出す

［乗算］レイヤー「乗算」を作成し、ランプの周りにうっすら色を入れ、立体感を出します。05 で入れた彩度を調整した白よりもフチ側に少しだけ入れるのがコツです。

ここまででランプの塗りは完成です。



周りを暗くした分、下側の明かりを強くしました。このように、バランスを見ながら明るさを調整しています。

蛇

蛇はツヤと鱗の質感が重要です。レイヤーの合成モードを活用して、ツヤ感を表現しました。



レイヤー構成



01 下塗りをする

レイヤー「蛇」を作成し、ベースの色を塗ります。さらに［スポイト］で周囲の色を拾いながら塗っていきます。立体を意識しつつ［エアブラシ］でぼかしながら塗り込んで行きます。



R251
G234
B204
ベース

02 模様を描き込む

［乗算］レイヤーを2つ作成し、［水彩S10］で模様を描き込んでいきます。今回はビルマニシキヘビを参考に模様を描きました。

1 大きな模様を描き込みます。
2 フチを残すイメージで、隙間を埋めるように模様を描き込みます。

R255
G234
B176
模様 - 濃

R249
G241
B152
模様 - 隙間





03 影を入れる

さらに模様を描き込んだら、［乗算］レイヤー「影」を作成し、影を入れます。反射光は青系の色味を入れ立体感を出します。

R200 G201 B245 反射光

R196 G174 B150 影



レイヤー「影」のみ表示。





04 光を入れる

［覆い焼き（発光）］レイヤー「光」を作成し、光を入れ、［不透明度］で明るさを調整します。今回は［51］にしました。



R233 G172 B158 光

05 ツヤを出す

［加算（発光）］レイヤーで強めの光を入れます。入れることによりツヤが出ます。



R221 G206 B183 ツヤ

06 顔を描き込む

レイヤー「蛇」に、顔を描き込みます。



07 鱗を描き込む

レイヤー「光」の下に［焼きこみ（リニア）］レイヤー「鱗」を作成し、ダウンロードブラシの［ウロコブラシ］※で、鱗を描いたら完成です。



レイヤー「鱗」のみ表示。



※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。 URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1664200

宝飾

宝飾の金部分は、ハイライトと暗い部分でコントラストを強く出します。キラキラのブラシを使用することで、より宝飾のきらびやかな印象を強めました。

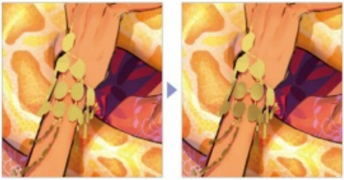






01 濃淡をつける

暗めの色でベースを塗り、その上から濃い色を入れ濃淡をつけます。



02 明るくする

［覆い焼き（発光）］レイヤー「光」を作成し、光の当たる場所に色をのせます。



03 影を入れる

影の近くの色を［スポイト］で拾い、暗い色の部分に影を入れます。このイラストの場合は紫を入れました。



04 ハイライトを入れる

レイヤー「光」にさらにハイライトを入れます。



R221
G196
B175
ハイライト

05 キラキラを入れる

[加算（発光）] レイヤー「キラキラ」を作成し、[デコレーション] → [効果] → [きらめきC] でキラキラ（04 と同じ色）を追加します。濃さはレイヤーの [不透明度] で調整します。今回は [51] にしました。



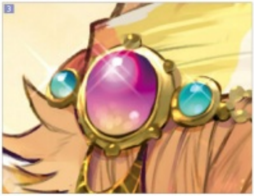
06 宝石を塗る

頭のアクセサリーの宝石を塗ります。

1 レイヤー「石」にグラデーションを意識して色をのせます。
2 レイヤー「光」にハイライト（04 と同じ色）を入れます。
3 レイヤー「キラキラ」に [きらめきC] でキラキラを足して完成です。



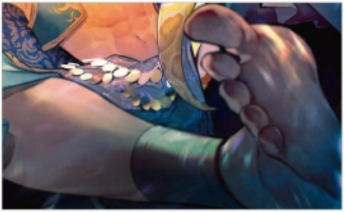




赤 - ベース	赤 - 濃い色	反射の黄色	青 - ベース	青 - 濃い色
R178	R89	R220	R42	R21
G42	G11	G175	G190	G87
B162	B51	B117	B172	B120

仕上げ

仕上げはレイヤーの合成モードやグラデーションマップなどさまざまな機能を使っていますが、ここではぼかしを中心に、遠近感や立体感を表現する方法を解説していきます。



レイヤー構成



01 遠近感を出す

遠近感を出すために、手前の足や果物をぼかしていきます。人物のフォルダーを結合し、複製します（今回は結合前のフォルダーも残しています）。

レイヤー名をわかりやすく「人ぼかし」にしました。

[投げなわ選択] でぼかしたい箇所をざっくりと選択します。メニュー[フィルター] → [ぼかし] → [ガウスぼかし] で、2、3回に分けてぼかしの強さを変えてぼかしました。

ぼかした後、不自然な箇所やぼかしを薄くしたい部分などは、[消しゴム] の [軟らかめ] で消して調整します。



ぼかしたい部分を選択。





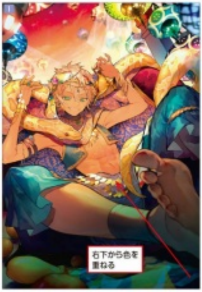
レイヤー「人ぼかし」のみ表示。

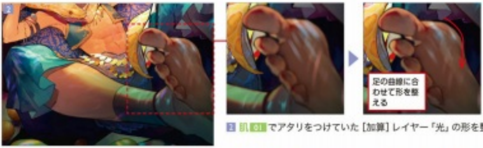
02 光と影で立体感を出す

好みの色合いになるまで、さまざまな効果を試しています。ここでは人物に関係のある項目を中心に解説します。人物に影と光で立体感を追加していきます。

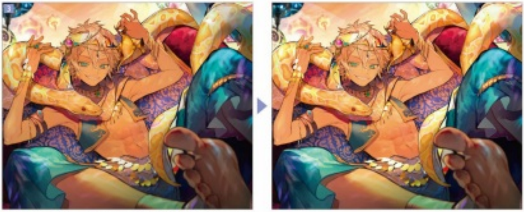


1 ［乗算］レイヤー「乗算」を作成し、下側に青色を重ね暗くします。さらに［焼き込み（リニア）］レイヤー「陰影」を作成し、濃淡をつけます。2枚のレイヤーを重ねることで、色の深みに変化をつけています。





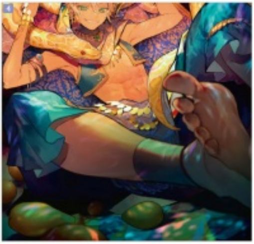
2 肌 01 でアタリをつけていた［加算］レイヤー「光」の形を整えます。

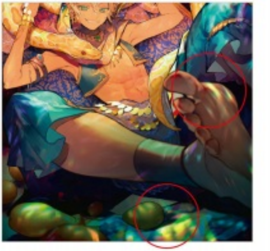


3 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「人物光」を作成し、上半身を明るくします。

水彩塗り 04 仕上げ

4 [覆い焼きカラー] レイヤー「光」を作成し、反射光をさらに明るくします。







03 人物を目立たせる

ランプなど全体の調整が終わったら、人物のレイヤーの下にレイヤーを作成し、人物と背景の柱の間に光を入れます。

レイヤー「光」では蛇の後ろに色を入れ、蛇が目立つようにしています。[スクリーン] レイヤー「光」では [エアブラシ] などの柔らかいブラシを使って、ふんわりと色を入れました。

こうすることで、背景と人物がとけこまないようにしています。

R254
G238
B178
光





COLUMN ボケとは

カメラの撮影効果で、ピントが合っている部分以外がぼやけていることを「ボケ」と呼びます。
「ボケ」はピントが合っている物体から離れるほど強くなります。
右図では真ん中の「赤」にピントが合っています。そこから離れるにしたがってボケも強くなっています。
イラストでもその効果を使って、メインである人物から離れるほどぼかしを強くすることで、立体感や奥行きを表現できます。



●実例

このイラストでも、キャラクターの顔付近にピントが合っているので、奥にあるランプと、手前の足の部分をぼかしてボケの効果を活用しているのがわかります。



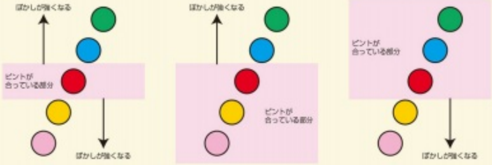
距離によってボケの量を変える。奥にあるランプほどぼかしを強くしている。

キャラの顔はピントが合っている。

足も手前にある足の裏部分と、顔に近い膝部分でぼかしの量を変えている（仕上げ図）。

応用 ピントを合わせる範囲を変えてみる

ピントが合っている範囲を変えることで、イラストの印象を変えることもできるので、色々試してみてください。



上から見た図。

村カルキの

水彩テクスチャ塗り

村カルキさんの塗りは水彩塗りをベースにし、さまざまな色味をのせた鮮やかな色彩が特徴です。
今回のイラストは水中のため水色がメインカラーなので、色味が暗くなりすぎないように、適宜明るい色を追加しながら塗っています。
宝石は何層にも色を重ねキラキラと輝く質感を表現しています。テクスチャの使い方は情報量の増加だけではないので、そこにも注目してみてください。

線画 LINE DRAWING



ブラシはデフォルトの［Gペン］で、サイズは「3.0〜4.0」、色は「黒」で描いています。
まつ毛の部分は黒一色だと、柔らかさや繊細さが失われるので、斜線で表現しています。



線が重なる部分は強弱をつけています。



PROFILE

村カルキ

千葉県在住のイラストレーター。ソーシャルゲームのイラスト制作会社でグラフィッカーや背景を担当した後、フリーランスに転身。書籍、TCG、ソーシャルゲームなどのイラストなどを手掛けている。
『シャバの「普通」は難しい』著：中村颯希（KADOKAWA）、オーバーラップノベルス『無能とよばれた俺　四つの力を得る』著：松村道彦（オーバーラップ）カバーイラスト＆挿絵、『ファンタシースターオンライン2es』（セガ）キャラクターイラストなど。

COMMENT

今回はサンタマリアをテーマにイラストを描かせていただきました。サンタマリアの青の美しさや、宝石の輝きなどを表現できていればとても嬉しいです。また、今回のようなメイキングの機会をいただきましたのは初めてのことで緊張しますが、少しでもお役に立てたら幸いです。

WEB https://mura73424033.jimdo.com/
Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=811927
Twitter @murakaruki
PEN TABLET Wacom Intuos Comic



肌

キャラクターイラストの命になる「顔」に関係するので、特に気をつかう部分です。
影にフチをつけたり、中を消して濃淡をつけたり情報量を増やすようにして塗っています。



レイヤー構成



01 下塗りをする

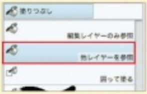
まず最初にすべての下塗りをします。ラフの時点で光源や色味まで想定しているので、ラフから下塗りとして使えそうな色を［スポイト］で取りながら、下塗りを進めていきます。赤い丸で囲んだ部分がスポイトで色を取った場所です。
ベースのレイヤー「肌」を作成し、肌を下塗りをします。このベースの上にパーツごとにレイヤーを作成し、それぞれ［下のレイヤーでクリッピング］をしながら下塗りしていきます。


ラフ


下塗り

memo 塗りつぶし［他レイヤーを参照］

［塗りつぶし］の［他レイヤーを参照］を使用すると、表示されている全レイヤーの線を活かしながら、編集中のレイヤーを塗りつぶすことができます。



02 うっすらと赤みのある色をのせる

レイヤー「頬赤」を作成し、頬や身体に合わせてうっすらと色をのせることで立体感を出します。
頬は［マーカー］の［フラットマーカー］で、体は［エアブラシ］の［柔らか］でざっくり色をのせました。

R253
G238
B214
肌赤み





03 目の周りをなじませる

レイヤー「目じり赤」を作成し、目の周りや輪郭線に［フラットマーカー］でうっすら赤を入れ、まつ毛や顔の輪郭線と肌をなじませます。

R250
G190
B162
肌赤み



04 影を入れる

［乗算］レイヤー「濃い影」を作成し、［水彩］の［水多め］を使い髪や服の落ち影を描いていきます。
影の真ん中あたりを［消しゴム］の［軟らかめ］で削り取り影に濃淡をつけました。
影を削り取るので、最初の色はかなり濃い影を入れています。

R249
G123
B123
落ち影







05 影をなじませる

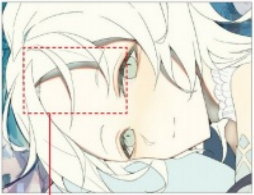
レイヤー「反射光」を作成し、削った影の中に背景の青を入れ、海中の影色を表現しました。
影の中に背景色を入れることにより、背景とキャラをなじませることができます。

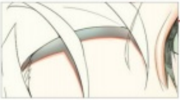
R189
G205
B200
青

顔に青を入れると顔色が悪く見えてしまうので、影と肌の境界に赤のラインを入れ、顔色が悪くならないようにしました。

R253
G170
B139
境界の赤







青は［エアブラシ］の［柔らか］。
赤は［マーカー］の［フラットマーカー］で薄く入れた。



顔全体に影が入ったので、周りとの色合いを見つつ、レイヤー「影追加」に鼻の影を入れる。

06 体の影を入れる

体は［フラットマーカー］で立体を意識しながら、影色と肌の元色をなじませるようにうっすらと赤みの影を入れていきます。
細かい影は顔の 02 ～ 05 と同じ手順でつけます。

R246
G190
B173
体 - 赤み



立体を意識した影



落ち影

07 全体をなじませる

[乗算] レイヤーを作成し、影の方向に合わせて [エアブラシ] の [柔らか] で大きくうっすら影を入れ立体感を出しました。
顔と体でレイヤーを分けています。

R247
G212
B184
仕上げ影



08 ハイライトを入れる

最後に肩の立体を考えつつ、見栄えのいい場所にハイライトを追加しました。
顔よりハイライトに目がいかないように、白ではなく肌色に近い色で控えめに入れました。



COLUMN よく使うブラシの設定

ペン [Gペン]
デフォルトのブラシです。線画や着彩ではっきり見せたい部分 (濃い影や描き込みなど) でよく使用するブラシです。
[手ブレ補正] の値を大きくすると線がきれいになりすぎるので、[手ブレ補正] の値を低めにしてます。



マーカー
[フラットマーカー]
デフォルトのブラシです。濃淡が細かくでるブラシなので、目元や薄い影など、繊細な表現が必要な部分によく使用するブラシです。
ブラシ設定は硬い方が扱いやすいので、[硬さ] と [厚さ] をいじってあります。



水彩 [水多め]
水彩境界が入るブラシなので、絵の中で強調したい部分に使います。
はっきりした塗りにしたいため [明度影響] や [色延び]、[ブラシ濃度] を使いやすいように調整してあります。



エアブラシ
[柔らか]
グラデーションをかけるときに使用するブラシです。
薄く立体をつける際に使うため [ブラシ濃度] を下げて使っています。



髪

髪の毛は毛束や頭の立体に合わせて影やハイライトをつけていきます。ハイライトがしっかりつくパーツなので、違和感のないように塗り込んでいきます。





01 立体感をつける

1 下塗りしたレイヤー「髪」の上に［乗算］レイヤー「影1」を作成し、頭の立体に合わせて［油彩］の［油彩平筆］でざっくりと色を置きます。

2 肌の影と同様に、［消しゴム］の［軟らかめ］を使って色を削り取ります。かなり色が薄くなるまで広範囲を削りました。

3 影を描き足します。髪の色を［スポイト］しながら髪束を意識しつつ塗り込んで影を整えます（レイヤー「影描き足し」）。形を整える際、シャープに見せるために影と光の境目に［Gペン］で影よりも少しだけ濃い色で境界線を描いています（レイヤー「境界」）。











02 影を入れる



[乗算] レイヤー「影（青）」を作成し、影を入れていきます。

1 影部分に水色をのせていきます。

2 影の中心を削り、境界部分に若干濃い色で境界線を描きます（レイヤー「境界」）。

3 一番濃い部分の影を落とします。「影を置く、削る、境界線を描く」を繰り返します。







03 周りとなじませる

[乗算] レイヤー「グラデーション」を作成し、肌や背景になじませるために顔周りに肌色、濃い影の部分に背景の海の色を [エアブラシ] の [柔らか] で入れました。





04 反射光を入れる

宝石などの反射が強い物質と隣合っている場合は、少し強めに反射光を入れます。







05 ハイライトを入れる

1 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「光」を作成し、水色で光を入れ［消しゴム］で削り取り、形を整えたり、薄さを調整します。

2 ハイライトは頭の立体や、髪の流れに合わせて丸くつけるときれいに描けます。







3 ハイライトが目立つようにハイライトの際にうっすらピンクを入れます（レイヤー「ハイライト色」）。
ハイライトや影の境界にピンクやオレンジを置くことで、ハイライトをより明るく周りの色もきれいに見せることができます。

R149 G244 B209 水色

R244 G170 B211 ピンク

06 彩度を調整する

最後に［オーバーレイ］レイヤー「グラデーション3」を作成し、うっすらと青を入れ、影の濃淡と彩度を調整して髪は完成です。

R34 G87 B127 オーバーレイの色

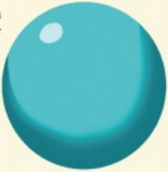


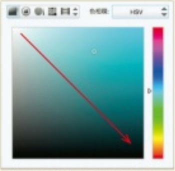
COLUMN 色を鮮やかに見せるコツ

今回のイラストは色鮮やかに着彩したかったので、色数を増やして鮮やかに見せるような色使いを意識しました。ハイライトと影色に、ベースとは別の色相の色を使うことで、色を鮮やかに見せることができます。

A 色相が同じ場合

ハイライトと影色が同じ色相。落ち着きのある色合いになる。

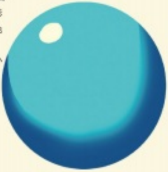




同じ色相の中から、明度を変えて色を選ぶ。

B 別々の色相を使った場合

ベース色はAと同じで、影色とハイライトは別々の色相にしたパターン。
青の深みが増して、鮮やかになったように見える。



- ベース色
- 影色（ベース色とは別の色相の青）
- 大きなハイライト（黄色の入った白）

C Bに好きな色を入れた場合

Bをベースに、好きな色を追加したパターン。
ハイライトや反射光に他の色味を入れることで、より鮮やかで華やかな印象になる。



- 反射光（紫）
- 細かいハイライト（他とは別の色相の青）
- 大きなハイライトに追加する色（薄いピンク）
- 細かいハイライトに追加する色（濃いピンク）

何色が正解というものはないので、描きたいイラストに合う影色を選ぶことが大切です。落ち着いた色合いにしたいときには影色を一定に、鮮やかなイラストにしたい場合は別々の色相にしたり、好きな色を入れています。
実物よりも自分が塗りたいと思う表現を大事にしていますが、しっかり実物が描けないと説得力がないので、実物を描ける力は必要だと考えています。

瞳

瞳は引きで見たときに違和感のないようにハイライトの位置などに注意しつつ、肌となじむように、シンプルに塗っていきます。





01 白目を塗る

白目を塗ります。[水彩] の [水多め] で目の半分ほどを目安にざっくり影を入れます。
ベースの色は真っ白ではなく、なじみやすい肌色を混ぜた色にしています。
影の境界には [ペン] の [Gペン] でラインをひきシャープにします。

白目ベース R247 G238 B231
白目ライン R142 G140 B138



02 黒目を塗る

1 下塗りしたレイヤー「瞳」の上に [乗算] レイヤー「影」を作成し、[Gペン] で黒目のまつ毛に濃い影をつけます。
2 [消しゴム] の [軟らかめ] で影の中を削り、境界は [Gペン] でシャープにします。
3 レイヤー「描きこみ」にまつ毛の目尻と目頭あたりに赤を入れ、肌となじませました。黒目に斜線を入れてシャープな印象にしました。

黒目ベース R211 G222 B206
濃い影 R45 G90 B124
黒目ライン R19 G42 B110
赤み R192 G129 B114







03 光を入れる

［覆い焼き（発光）］レイヤー「ハイライト」を作成して、瞳に光を入れます。そのままだと白く飛びすぎているので、［消しゴム］で中心部分を削り取り、きれいに見えるようにしました。

光 R154 G255 B254



04 ハイライトを入れる

線画の上にレイヤー「目ハイライト」を作成し、ハイライトを入れていきます。

1 薄いピンクと黄色でハイライトをつけました。白で入れるより、ハイライトを強調することができます。
2 ハイライトを濃いピンクで囲い、ハイライトを際立たたせシャープな印象にしました。
3 最後にもう少しまつ毛を肌になじませたかったので、まつ毛の線画部分に赤みを追加しました。

ピンク R249 G218 B250
黄色 R255 G253 B218
濃いピンク R145 G96 B139
赤み R161 G50 B40









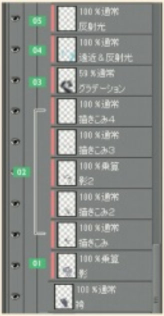
まつ毛の赤みのみ表示。

服

服のシワは、その服の厚みや布がどこから引っ張られているかを意識しながら塗ります。
厚い布は大きく、薄い布は細かい影をつけると質感を描き分けることができます。
ここではズボンの塗り方を解説していきます。



レイヤー構成



01 影を入れる

下塗りしたレイヤー「袴」の上に［乗算］レイヤー「影」を作成し、［油彩］の［油彩平筆］で服のシワに合わせて下塗りと同じ色で影をざっくりと入れます。［消しゴム］で影を削り取り整えていきます。肌の影などと同様に、影を入れる→消しゴムで削る（整える）→境界にラインを入れるという手順で影を入れていきます。
細かいシワはあまり濃くつけると悪目立ちしてしまうので、ひかえめにつけていきます。







R94
G91
B112
袴ベース

R34
G35
B51
影

02 細かい影を入れる

レイヤーを作成し、細かい影を4段階に分けて入れています。袴のようにヒダがあるズボンなので、布が重なっている部分を中心に濃い落ち影を入れていきます。
奥の足にも同様に影を入れます。さらに［乗算］レイヤー「影2」を作成し、もう1段階濃い影を入れます。





03 影を入れる

レイヤー「グラデーション」を作成し、立体感を出すために、ブラシサイズを大きくした［エアブラシ］の［柔らか］でグラデーションを入れ、レイヤーの［不透明度］で調整します。ここでは［59］に設定しました。
奥の足の方には手前の足よりも濃いグラデーションを入れます。こうすることで奥の足の方が遠くに見えるようになります。

R27
G26
B37
グラデーション



04 反射光を入れる

さらに、遠近感を出すために背景と宝石に近い部分は反射光の青を［エアブラシ］の［柔らか］でふんわりと入れます。

R85
G150
B160
反射光



05 ハイライトと落ち影を入れる

最後に足のラインをわかりやすくするためにハイライトと落ち影を入れました。宝石の落ち影はピンクを入れ強調させました。

R139
G75
B118
ピンク

R126
G211
B227
ハイライト



COLUMN 服の厚さを意識した塗り

シワの入れ方の違いで、布の厚さを表現できます。
- 薄い布は細かいシワを描く
- 厚い布は大きいシワを描く
- 身体にフィットした服は身体の凹凸をうっすら描く

といった点に気をつけて着彩しています。


薄い布


厚い布


フィットした服

宝石



宝石は光の反射がとてもきれいな物質です。
宝石のカットにより光と影が重なり合いキラキラ輝いて見えます。その光と影の重なりを表現したり、透明感を下の色を透けさせることで表現したり、宝石らしく見えるように丁寧に塗っていきます。

レイヤー構成



01 影を入れる

下塗りしたレイヤー「宝石」の上にレイヤー「影」を作成し、宝石の立体に合わせて影1の色を［油彩］の［油彩平筆］で影を入れていきます。
ざっくり影を入れたら、肌などの影と同様に影を削り取ります。
宝石はどういう形なのか、カットはどんな形なのかを意識すると影がつけやすくなると思います。







02 影を重ねる

影が薄かったので、［乗算］レイヤー「影2」を作成し、濃くしたい部分に影を追加しました。
宝石の陰影は三角やひし形、台形などをイメージするとより宝石らしくなります。





03 グラデーションを入れる

立体感を出すため、[乗算] レイヤーに宝石の左から右へ[エアブラシ] の [柔らか] を使って、グラデーションをかけました (レイヤー「グラデーション」)。

R160
G226
B232
グラデーション



04 透明感を出す

さらに透明感を出すため、宝石のまわりにあるサンゴや布の色を [スポイト] し、宝石の下にある物を描画します (レイヤー「背景色」)。



05 影を調整する

珊瑚や布などの映り込みを描いた後、さらに [乗算] レイヤー「影3」に影を足していきます。



R40
G72
B92
影調整



06 ハイライトを入れる

レイヤー「ハイライト」を作成し、[Gペン] を使ってハイライトを描いていきます。ハイライトは白ではなく、少し黄色の混ざった色で目立つように入れました。

R255
G255
B232
ハイライト



07 ハイライトに濃淡をつける

他のパーツの影と同様に、ハイライトの中を［消しゴム］で削り、ハイライトに濃淡をつけます。



08 反射を入れる

［フラットマーカー］を使い［覆い焼き（発光）］レイヤー「反射」に反射した光を描いていきます。
三角やひし形を意識しつつ、影と光がクロスするようにつけていくときれいになります。
光が強かったので、反射を削り取り調整しました。

R54
G120
B209
反射

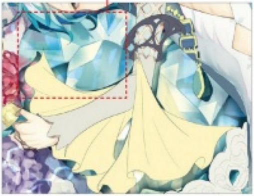


反射部分



赤＝影、青＝光、黄色＝クロスして重なる部分





09 影を重ねる

さらに［乗算］レイヤー「影4」で影を入れます。
反射とクロスさせるように影を入れ削り取ります。
何度も重ねることで、宝石特有のキラキラや透明感を表現します。

R121
G103
B163
影3



10 立体感を追加する

[乗算] レイヤー「影5」を作成し、[エアブラシ] の [柔らか] を使って角度が変わる部分全体に影を入れます。
こうすることで、宝石の立体感が追加されます。

R116
G179
B202
立体感 - 影



11 ハイライトを追加する

06 のハイライトの上に 1 か所だけ真っ白なハイライトを入れます。
透明感があり、硬質な物体であることを表現します。



12 色味を鮮やかにする

ここまで、青系統の色で統一して影や光を入れてきましたが、最後に実際には入らないだろうけど、この色が入ってたらきれいだと思う色を [覆い焼き（発光）] レイヤー「反射2」に入れました。
青が映える色を中心に、オペラ系のピンクや腕の黄色、紫、明るい水色などを入れました。
最後にバランスを見て [消しゴム] で削ったり、整えたりして完成です。

水色	ピンク	紫	黄色
R61 G250 B255	R255 G76 B186	R255 G55 B111	R255 G255 B52



背中の宝石も同じ要領で塗りました。
ただ、あくまで一番目立たせたいのは手に持っている宝石だったので、背中の宝石はコントラストを薄く、色はピンクや紫、黄色などを使わずに青系統のみで落ち着きをもたせました。

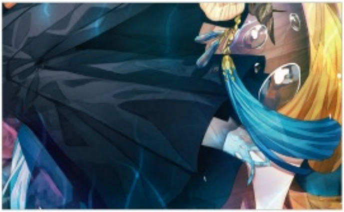


宝石は光の重なり方が需要です。NG例のように光と影の重なりを意識せずに塗ると、宝石に見えにくくなります。
反射を意識して光や影をたくさん重ねるときれいに描くことができます。



テクスチャ

仕上げにイラスト全体にテクスチャをのせます。
今回は背景部分をメインにテクスチャを入れました。情報量を増やすだけでなく、人物と背景で情報量に差をつけることで、目立たせたい部分をコントロールすることもできます。



レイヤー構成



01 テクスチャを用意する

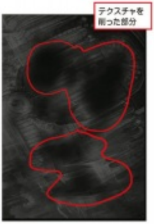
仕上げにテクスチャをのせていきます。
これは私がよく使っているテクスチャです。昔、自分で描いたイラストの背景部分を切り取って合成したものです。
テクスチャに使うのは絵でなく写真でも効果的です。どちらの場合でも、自分で描いた絵、自分で撮った写真を使うことをおすすめします。権利が明確ではない素材は使わないようにしましょう。



02 テクスチャをのせる

そのままで使うと、せっかく調整した色合いがテクスチャの色にひっぱられてしまうので、テクスチャの彩度を下げます。
メニュー［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］で彩度のバーを調整します。
レイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にしてのせていきます。

また、キャラの顔や身体などテクスチャが目立ちすぎる部分は［消しゴム］で削って調整します。
色が濃すぎるようであれば、レイヤーの［不透明度］を下げます。今回は［32］に設定しました。



03 テクスチャを入れるポイント

今回は背景を中心にテクスチャをのせました。
背景部分にテクスチャをつけることにより、背景の情報量を増やし、キャラと背景を差別化し、絵を見やすくしています。



テクスチャなし



テクスチャあり

また、テクスチャを強めにして、模様をうっすらと浮かび上がっているようにし、イラストに面白みを持たせることができます。
ABCはそれぞれテクスチャを強めに出した部分です。







荒野の

厚塗り

荒野さんの塗りは、色を塗り重ねていく厚塗りをベースに、筆の質感や筆跡を残した水彩塗りの雰囲気を併せ持った塗りが特徴です。
線画の下にレイヤーを作成し、適宜結合しながら塗り重ねつつ形を整えていきます。
今回のイラストは黒と青のダークな色味でまとめ、最後にグラデーションマップを使用し、暗くなりすぎずないセピア調の色合いに仕上げています。

線画 LINE DRAWING



ペンは［ざらつきペン］をベースに少し滲む設定にして、アナログのペンのような描き味にカスタムして使用しています。
また、結合しながら描き込んでいくのでそこまで厳密には描いていません。



PROFILE

荒野
ゲーム会社のデザイナー。ソーシャルゲームのイラストなどを手掛ける。
『Fate/Grand Order』キャラクターデザインなど。

COMMENT

自分でも迷走しがちな厚塗りなのですが、少しでも指標になれれば幸いです。

Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=1206499
Twitter @arayadmdm
PEN TABLET Wacom Intros Comic



肌

肌はあまり塗り重ねると重たい印象になってしまうため、影と面を塗るくらいにしています。



01 色の仮置きをする

線画の下にレイヤーを作成し、全体のイメージをみながら［水彩］の［にじみ縁水彩］で色を置きます。他の色との混ざり具合を意識したいので、しっかり塗らずにおおまかに塗っています。
目の色はアクセントにしたいので、色が混ざらないようにこの時点では置きません。以降はこのレイヤーに色を足して調整していく形になります。
ここでの色味はあまり重要ではないので、イメージに近い色を置いていきます。その中でも黒や青など暗い色は彩度低く、肌や光源は沈まないように明るめの色を選んでいます。



02 線画の色を変える

線画のレイヤーを［透明ピクセルをロック］(p.11) に設定して、線画の色を変えます。光が当たる部分は明るく、背中や後頭部など影になる部分は暗い色で置きます。





線画のみ表示。

03 ハイライトを入れる

ハイライトから入れていきます。光の方向から明るい部分を考え、もともとのっている色より彩度・明度共に明るい色を［にじみ縁水彩］を使って入れます。

R219
G189
B170
ハイライト



04 影を入れる

影になる色を入れます。今回は全体が青めなので、のせる色も青めの紫を選びました。光源を意識して、髪の落ち影を中心に入れます。

R157
G145
B147
影



05 影にムラを入れる

肌の色を［スポイト］で拾い、影部分の中に、少し明るい部分を作ります。水彩境界のような効果ですが、手作業でやるムラの分だけ情報量が増えるかと思います。



06 明るさを加える

顔色が少し沈み気味なので、線画の下に［オーバーレイ］レイヤーを作成し、光の当たる方向から［エアブラシ］の［柔らか］で色をのせ、レイヤーを結合します。

R229
G163
B129
明るさ



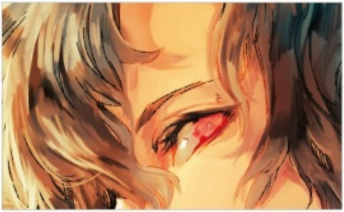
07 影に線を入れる

他のパーツを塗り進めていく段階で、ブラシで塗っただけだとなめらかな印象になってしまったので、少しエッジを追加します。
［にじみ縁水彩］のブラシサイズを小さくし、デッサンの形をとるようなイメージで影にエッジを追加しました。



瞳

全体の色味にない赤系の色を選び、印象的な瞳にします。
赤でもさまざまな彩度で塗り込むことで情報量を増やし、厚塗りの中でも沈まないようにしています。



01 白目を塗る

肌を塗ったレイヤーに塗り込みます。
白目を［にじみ縁水彩］を使って塗っていきます。球体であることを意識して、中心部分が少し明るくなるように、青みのある灰色で塗り、白目の上側（まつ毛の下）に影を入れます。
ハイライトは黒目ではなく、白目部分に白で入れます。

R169 G171 B178 青みの灰色

R147 G146 B138 影



02 黒目を塗る

目の色は印象的にするために赤系にしました。
ベースの色を入れ、黒目の周りをフチ取りし、瞳孔を描き込みます。
白目と同様にまつ毛の下側に影を入れ、黒目の下側にほんの少し明るみを足します。
黒目の線画を消し、黒目の方に少しだけ白目で使った青みの灰色を入れ境界をぼかします。白目と黒目の境目がぼやけていると、少しリアルに見えます。

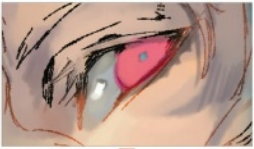
R233 G99 B115 ベース

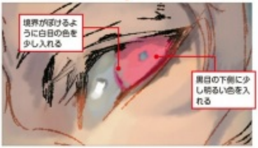
R151 G44 B81 フチ

R154 G73 B95 影

R127 G134 B150 瞳孔

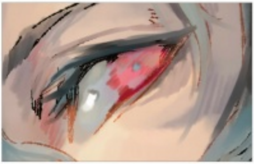
R243 G106 B126 明るさ





03 まつ毛を塗る

全体の塗りが終わったら、バランスをみながら微調整をします。
情報量を増やすため黒目に線を追加しました。最後に髪の色を［スポイト］で拾って、まつ毛を塗ったら瞳は完成です。



COLUMN よく使うブラシの設定

水彩［にじみ縁水彩］
ほぼこのブラシで塗っています。
筆圧次第で他の色との混ざり具合が変わるので、基本何にでも使えるブラシです。
特にそれらしく使えるのは髪・服で、有機的な形の変化に強い気がします。



［線画ペン］ 特典ブラシ
線画に使用したブラシです。
［ざらつきペン］をアナログのように滲んだ印象になるようにカスタマイズしたブラシです。



エアブラシ［柔らか］
上から色を重ねるときや、革の滑らかな質感を出すときなどに使用しています。デフォルトからほぼ変更していません。



髪



髪の流れに沿って描くことで、自然な感じになります。
塗り込む色をあえて髪の色とは異なる色をにして、立体感を出しています。
毛先の透け感を意識することで厚塗りでも重くなりすぎないようにしています。

01 おおまかに色を入れる

肌を塗ったレイヤーに塗り込みます。
ベースの色、一番明るい色、他の部分となじませる用の色、の３色をおおまかに入れます。
光部分には黄色系、なじませ用には青系で、ベースの色とは異なる色をのせることで立体感を出しています。
ベースの色となじませ用の色で髪の流れに沿って整えていきます。





R64 G62 B65 ベース
R253 G243 B217 明るい
R46 G112 B140 なじませ用

02 形を整える

1 なじませたところを［スポイト］で拾いながら形を整えていきます。

2 毛先にはあまり濃い色を入れず、元の色を残すことで毛先の透け感が表現できます。

3 全体が塗り終わったら、ハイライトを入れます。線画と結合したあとにハイライトを描くことで毛先の透け感を表現しています。









きれいに整えるというよりは、髪の流れを意識して少し筆跡が残るようなイメージで塗ると雰囲気が出やすい。





線画の流れ（赤矢印）と塗りの流れ（緑矢印）が合っていない例。
ぱっと見きれいに見えても違和感が残る。

服

ここではパンツの塗りを解説します。基本の塗りは他のパーツと同様に、下塗り→立体感→影、という流れです。シワが多い部分とシワが少ない部分で影の入れ方が違うこと注意しましょう。



01 下塗りをする

ざっくりとベースの色と明るい場所で下塗りをします。シワ感は無視して立体感だけを意識して色をのせます。

ベース R38 G110 B150

明るい場所 R103 G120 B150



02 影とハイライトを入れる

シワを意識しながら影とハイライトを入れていきます。腰回りや膝などは細かく影を入れ、太ももなど体にフィットしている部分には、シワをあまり入れないようにします。

影 R65 G65 B73

ハイライト R195 G206 B198

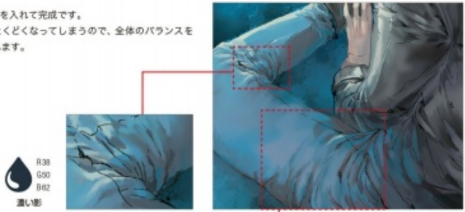


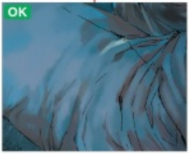
床に面している部分は、床の反射を少し入れる。



03 細かい影を入れる

細かく濃い影を入れて完成です。
入れすぎるとくどくなってしまうので、全体のバランスを見ながら入れます。







シワの数が多く、色も濃いことで、素材がよくわからなくなってしまったNG例。
シワの数や色の濃度は素材によって異なるので、どんな素材の服なのかを決めてから塗るようにしましょう。

COLUMN 質感を表現するコツ

基本的な塗りは同じですが、質感によって色の選び方を変えています。
たとえば、金属ならコントラストを高めにしてメリハリを出します。
布ならばコントラストは低めで光沢を出さないように意識しています。



金属はハイライトを白に近い色に、革のようにマットな印象のものはハイライトを白くしすぎないようにしています。



革

基本の塗りは髪や服と同様です。革のなめらかさを出すため、[エアブラシ]などのふんわりしたブラシも使います。ハイライトの他に反射光を入れ、革らしいマットな質感を表現しました。



01 ジャケットを塗る

大まかな流れは髪と同じですが、ジャケットの場合はベースの色、一番明るい色（ハイライト）、一番暗い影色、反射光の色、の4色を入れています。
髪と同じように[にじみ縁水彩]を使ってなじませましたが、革のなめらかさを出すために、[エアブラシ]の[柔らか]なども使いながら筆跡をならすように塗ります。

ベース	ハイライト	影	反射光
R66 G67 B76	R210 G211 B204	R34 G36 B41	R128 G134 B143



1 大まかに色をのせます。





3 微調整をして完成です。



2 色をなじませながら形を整えます。ズボンに近いところはズボンの色を入れ反射光を表現します。

02 革の塗り方







1 ハイライト、影、反射光をざっくり塗ります。

2 服のシワに合わせてハイライト・影の形を整えます。

3 中間色もそれに合わせて塗っていきます。





4 [エアブラシ] でより革に近い滑らかな表面にします。

5 線画のレイヤーと結合し、なじんでいなかった部分を消したり塗りつぶしたりして調整します。

03 背中の装飾を塗る

背中の装飾を塗っていきます。キラキラしたスタッズをイメージして塗っていきます。







1 下地の色を塗ります。

2 影になる色を塗ります。ベタ塗りではなくランダム感を出して塗ります。

3 [加算] レイヤーを作成し、ハイライトをのせます。背中側は光が当たる部分ではないので控えめにします。

色補正

仕上げはグラデーションマップなどを使って色の統一感を出しました。



01 微調整をする

だいたいを塗り終えたので、ここで全レイヤーを結合します。線の色が浮いているところや、形が気にくわないところはここで調整してしまいます。背景がシンプルすぎたので、[墨] の [濃い滲み] を使って床の情報量を増やしました。





02 光を入れる

画面の中で色の転調が欲しかったので、[オーバーレイ] レイヤーを作成し、光源の方向からグラデーションをのせています。

色が濃い場合はレイヤーの [不透明度] で調整します。今回は [60] 程度にしました。



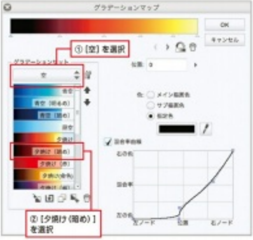
グラデーション部分を表示。



03 色味を統一する

まだ少し色味やコントラストが気になったので、結合済みレイヤーを複製し、グラデーションマップで補正していきます。メニュー［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［グラデーションマップ］から、今回は［夕焼け（暗め）］を使用しました。
［混合率曲線］で中間色の明度を下げ、全体的なコントラストを上げました。

作成したグラデーションマップの［不透明度］を［60］まで下げ、レイヤーの合成モードを［ソフトライト］に変更し完成です。







わいあっとの
ブラシ塗り

わいあっとさんの塗りは、ぼかしを活用して、ブラシ塗りの柔らかくなめらかなタッチを表現した塗りが特徴です。
今回のイラストは紫と黒のメインカラーを軸に、目やヘッドフォンなどのポイントに鮮やかな色を使用しています。
基本の塗り方は同じ手順ですが、服や髪などの柔らかい質感と眼鏡やヘッドフォンなどの硬い質感を塗り分けています。その塗り分けのテクニックに注目してみてください。

線画 LINE DRAWING



［ペン］の［丸ペン］をベースに［手ぶれ補正］と［はらい］を使いやすいようにカスタマイズした［線画ペン］を使用しています。
後からパーツごとに微調整できるように「輪郭」「目鼻」「髪」など細かくレイヤー分けをしてレイヤーフォルダー「s」でまとめました。
着彩時の邪魔にならないよう、極力線は少なめにし、色は黒ではなく茶にしました。



PROFILE
わいあっと
ゲーム会社勤務を経て、現在はフリーのイラストレーターとして活動中。乙女ゲームのキャラクターデザイン・原画を中心にソーシャルゲームのキャラクター・衣装デザイン、CDジャケットなどを手掛ける。
『華ヤカ哉、我ガ一族』『薔薇に隠されしヴェリテ』『天涯ニ舞ウ、粋ナ花』（アイディアファクトリー）、『一血卍傑-ONLINE-』（DMM.com OVERRIDE / Rejet）、『Dandy shot』（ディースリー・パブリッシャー）などのキャラクターデザイン。

COMMENT
スタイリッシュ眼鏡男子をモチーフに、柔らかい素材と硬質な素材の差を表現しました。派手な色のヘッドフォンってかっこいい。

Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=1239422
Twitter @y_at
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD



肌

ハリのある柔らかさ、ツヤっぽさを意識してなめらかになるように塗ります。



レイヤー構成



01 下準備をする

キャラクターの着彩部分に選択範囲を取り、灰色で塗りつぶしたレイヤーを一番下に置きます。最終的に、塗り残しが目立たないように黒に変更するので、ここでは何色でもかまいません。



02 下塗りをする

「肌」→「顔パーツ」→「服」→「小物」→「髪」の順に下塗りレイヤーを作成します。
このとき、色抜けがないように、範囲より少し大きめに下地を塗ります。



COLUMN

色の選び方

見る側の視線を誘導させたい場所や目立たせたい場所には、鮮やかな色か、濃く目立つ色をのせるように意識しています。今回は「瞳」に鮮やかな赤、「ヘッドフォンの発光部分」に彩度の高い緑を配色しました。



下塗りはパーツがわかりやすいように仮色を置き、すべての下塗りが終わった状態から配色を決めていきます。
下塗りの色は、各パーツの項目で解説します。





R253
G241
B221
肌 - ベース

03 影を入れる

ここからは下塗りしたレイヤー「肌」の上に、クリッピングレイヤー(p.11)を作成しながら塗り進めます。
[乗算] レイヤー「01」を作成し、肌を全体的をフチ取るように、カスタムブラシの [▲アウトライン] (p.151) を使ってアウトラインをとり、影を入れます。
このときに線画では描かなかった、筋肉や筋張った箇所も描き加えておきます。こうすることで、後でぼかしてなじませたときに、肌の柔らかな凹凸が表現できます。





線画のない部分の筋にもアウトラインをとる。

カスタムブラシの [▲なじませ] (p.151) で、内側から外側に向かってブラシを滑らせ、色をぼかしてなじませます。





R216
G179
B186
影



全体をなじませ終わった。
濃淡ができたことにより、肌の柔らかな質感が表現された。

04 影を整える

ぼかしではみでた部分は［消しゴム］の［硬め］で消し、形を整えます。



影の形を調整しつつ、骨の出っ張りなどを描き足します。



05 落ち影を入れる

影をなじませ終わったら、同じレイヤーに落ち影を描き加えます。肌に近い物の影は濃くはっきり、肌から遠く離れている物の影は淡く薄く入れます。



06 影を調整する

影の色が薄かったので、レイヤー「01」を複製して合成モードを［乗算］にし、影を濃くはっきりさせました。
色の濃さはレイヤーの［不透明度］を［60］まで下げて調整しました。



07 影をなじませる

影だけが浮いてしまわないよう、全体にもう1段階柔らかい影を入れます。［乗算］レイヤー「02」を作成し、全体に影色をのせます。

真ん中部分が一番明るく見えるように［消しゴム］で消し、影をなじませました。







レイヤー「02」をピンクで表示。

08 細かい影を入れる

さらに［乗算］レイヤー「03」を作成し、影色で細かい影を入れます。
目のフチや、ヘッドフォンの落ち影なども描き込みます。



09 ハイライトを入れる

最後に［オーバーレイ］レイヤー「hi」を作成し、肌のベース色でハイライトを入れて肌は完成です。





髪

基本の塗り方は肌と同様でアウトラインを取って、なじませながら毛束を整えていきます。今回はシンプルになりすぎないようにハイライトで変化を出しました。



レイヤー構成

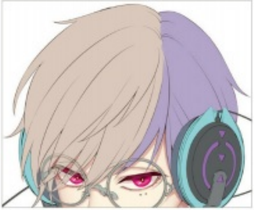


01 下塗りをする

下塗り用のレイヤー「髪」にベースの色をのせます。その上にレイヤー「ヘアカラー2」を作成し、左半分を紫にします。

R164
G147
B189
髪 - 紫

R208
G188
B180
髪 - ベース



02 立体感を出す

肌 07 と同様の手順で、全体に立体感を出していきます。
[乗算] レイヤー「01」を作成し、全体に髪のベース色をのせます。一番明るい中心部分を [消しゴム] で消し、立体感を出します。
※わかりやすいようにレイヤー「ヘアカラー2」を非表示にしています。



03 影を入れる

毛束と流れを意識しつつ、V字にアウトラインを取り、影を入れます（レイヤー「01」）。

R210
G192
B201
影



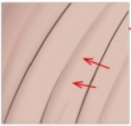


04 影をぼかす

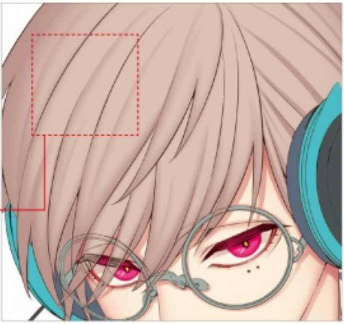
毛先は、V字の真ん中を［▲混色筆］(p.151) で撫でるようにぼかし、それ以外は肌 03 04 と同様の手順で、影をぼかしてなじませます。



毛先はV字の真ん中を撫でるイメージで。



それ以外は肌の影と同様の手順でぼかす。



05 影を調整する

落ち影を追加したら、レイヤーを複製して影を濃くはっきりさせました。
複製したレイヤーは全体の色味を見ながら、色を微調整しています。
複製をそのまま重ねるのではなく、色味や影を調整して情報量を増やすことで、イラストの仕上がりがよくなります。

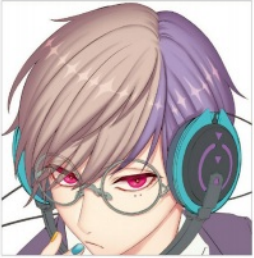




レイヤー「ヘアカラー2」も表示。

06 ハイライトを入れる

[オーバーレイ] レイヤー「hi」を作成し、ハイライトを入れていきます。
ポップな感じにしたかったのでハイライトは星形にしました。そのままだと浮いてしまうので、下方をぼかしてなじませます。





07 透け感を出す

最後に、瞳や眼鏡フレームにかぶっている箇所を不透明度を下げた［▲彩色用消しゴム］で薄く色を消し、透け感を出したら完成です。





COLUMN よく使うブラシの設定

［▲アウトライン］

特典ブラシ

デフォルトの［油彩］をカスタマイズしたブラシです。
一番濃い落ち影や、線画で描画しなかった凹凸などを描き込むときに使用します。



［▲混色筆］

特典ブラシ

デフォルトの［水彩］をカスタマイズしたブラシです。
一つのパーツ（髪部分や肌部分など）の中で別色を混ぜるときに使用します。



［▲なじませ］

特典ブラシ

デフォルトの［色混ぜ］をカスタマイズしたブラシです。
他ブラシの塗りを違和感の無いようになじませる万能ブラシ。特に柔らかい塗りにしたい部分に最適です。



［▲彩色用消しゴム］

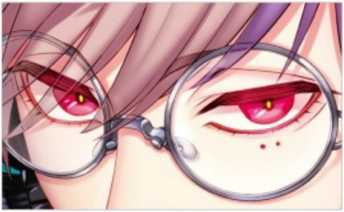
特典ブラシ

デフォルトの［消しゴム（硬め）］をカスタマイズしたブラシです。
境界をなじませつつ薄く消したいときに使用します。

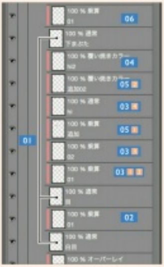


瞳

見る側の視線を誘導するため、一番目立つ色で塗っています。
瞳孔の真ん中に明るい色を入れることで目力をアップさせ、より印象的な瞳に仕上げています。



レイヤー構成



01 下塗りをする

白目（レイヤー「白目」）、黒目（レイヤー「目」）、下まぶた（レイヤー「下まぶた」）に分けて下塗りをします。
白目は真っ白だと浮いてしまうので、肌のベース色より少し明るめの色にします。今回は印象的な目にしたかったので、鮮やかな赤い目にしました。

R218 G144 B151 下まぶた
R236 G55 B141 黒目
R255 G247 B236 白目



02 白目に影を入れる

白目の上に［乗算］レイヤー「01」を作成し、影を入れます。
影は弧を描くように入れると自然に見えます。
基本は［▲アウトライン］を使って塗っています。

R219 G204 B207 白目 - 影



03 黒目を塗る

黒目はベースの色を鮮やかに、中心はしっかり濃い色をのせ、目力がある瞳を意識して塗っていきます。



1 レイヤー「目」の上に［乗算］レイヤー「01」を作成し、瞳孔を塗ります。



2 1と同じ色で黒目部分をフチ取るように塗り、下側は［▲なじませ］で少しぼかします。



3 ［乗算］レイヤー「02」を作成し、瞳孔を濃くします。

R153 G78 B113 瞳孔1
R103 G0 B109 瞳孔2
R255 G229 B70 ハイライト



4 レイヤー「hi」を作成し、瞳孔の真ん中に明るい色でハイライトを追加します。こうすることで、さらに目力がアップするので、個人的に好きな表現方法です。

04 ハイライトを入れる

［覆い焼きカラー］レイヤー「hi2」を作成し、瞳孔の周りにハイライトを入れます。

R255 G225 B171 ハイライト2



05 色味を調整する

すべての塗りが終わったら、瞳のハイライトを追加して目立たせます。



1 ［乗算］レイヤー「追加」を作成し、瞳孔1の色で瞳孔や黒目のフチを濃くします。

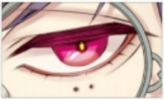


2 ［覆い焼きカラー］レイヤー「追加02」を作成し、ハイライト2の色で黒目の下に軽くハイライトを入れます。

06 下まぶたを塗る

最後にレイヤー「下まぶた」の上に［乗算］レイヤー「01」を作成し、下まぶたの色を重ねて完成です。

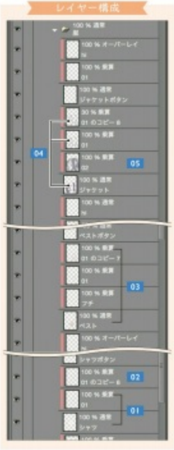




服

ワイシャツなどの柔らかい素材はシワの流れ、たゆみをしっかりと描き込みます。ベストやカーディガンなど、厚手の衣服の縫い目などは、線画では無く着彩で描き込んだ方が質感を表現しやすくなります。
ここでは質感の違うワイシャツ、ジャケット、ベストの塗り方を解説します。







01 ワイシャツを塗る

基本の塗りは肌と同じで［▲アウトライン］で影を入れ、［▲なじませ］でぼかしながらなじませて影を入れていきます。
レイヤー「シャツ」に下塗りをします。その上に［乗算］レイヤー「01」を作成し、描き込んで行きます。



1 線画のアウトラインを取るように影を入れます。



2 ［▲なじませ］で影をぼかし、なじませます。



3 ［▲アウトライン］でシワを描き込みます。



4 襟や首の落ち影も［▲アウトライン］で入れます。

02 影を調整する

レイヤーを複製して、影を濃くはっきりさせます。



03 ニットベストを塗る

01 と同じ手順でニットを塗っていきます。
襟周りのリブ編み部分は、質感が出るように描き込みます。



R210
G192
B199
ベスト-影



R211
G189
B179
ベスト-ベース



1 線画のアウトラインを取るように影を入れ、[▲なじませ]で影をぼかし、なじませたあと、レイヤーを複製して影の色味を調整します。



2 [乗算]レイヤー「フチ」を作成し、リブ編みの質感を描き込みます。おおまかに等間隔で線を描き込んで行きます。



3 そのままだとはっきりしすぎてしまうので、フチ部分を少しぼかしてなじませます。



4 2で描いた線をなぞるように、少しだけベースの色を上から描き込み、立体感を出します。

04 ジャケットを塗る

手順はいままでと同じです。ジャケットやブレザー、スーツの上着などは、襟・胴体部分にはあまりシワを描き込まず、腕部分に描き込むとそれらしく見えます。





1 線画のアウトラインを取るように影を入れ、[▲なじませ] で影をぼかし、なじませます。



2 シワを描き込みます。



3 落ち影を入れたら、レイヤーを複製して色味を調整します。色が濃かったので、[不透明度] を [30] にして調整しました。

05 色をなじませる

レイヤー「ジャケット」の上にさらに [乗算] レイヤー「02」を作成し、影をなじませるように [▲なじませ] で柔らかい影を入れます。



COLUMN 色トレスの方法

色トレスとは、線画をなじませるために、周りの塗り色に近い色で線画を着色する方法です。
色トレスをするだけでも、イラストの印象がやわらかい仕上がりになります。仕上げたいイラストのイメージに合わせて効果的に使っていきましょう。
あまり周りと近い色にしてしまうと線画が目立たなくなってしまうので、注意が必要です。

● ［透明ピクセルをロック］を使う

線画のレイヤーを選択し、［レイヤー］パレットの［透明ピクセルをロック］（p.11）を設定し、周りの色より少し濃い色を選び、なじませたい部分に色を入れます。隣接している色よりも濃いめを選ぶのがコツです。

● ［下のレイヤーでクリッピング］を使う

線画のレイヤーの上にクリッピングレイヤー（p.11）を作成します。後は［透明ピクセルをロック］の方法と同様に、周りの色より少し濃い色を入れます。
仕上がりはほとんど同じですので、試してみてやりやすい方法を選択してください。

それぞれのメリット

［透明ピクセルをロック］
レイヤーが増えないので、レイヤー管理が楽

［下のレイヤーでクリッピング］
レイヤーのオンオフで簡単に元に戻せる

後から修正がある場合は［下のレイヤーでクリッピング］、容量を軽くしたい場合は［透明ピクセルをロック］を使うなどシーンによって使い分けるのもよいでしょう。

●簡単色トレス

すべての線画に対し、ひとつひとつ色トレスをするのは大変です。そこで、塗りのレイヤーを使用した色トレスの方法を解説します。



1 着色したレイヤーをフォルダーにまとめ、複製して結合します。メニュー［フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし］を［8.0］でかけ、塗りをぼかします。



2 線画レイヤーの上に配置し、クリッピングをします。



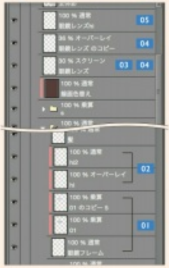
3 そのままだと色が薄いので、レイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にして、色味を調整します。目など印象を強く残したいところは、色トレスしないように［消しゴム］で消しておきます。

眼鏡

レンズの透明感はもちろんですが、レンズの厚みを入れることで、よりリアリティのある塗りになります。



レイヤー構成



01 フレームを塗る

下塗りしたレイヤー「眼鏡フレーム」の上に［乗算］レイヤーを作成し、フレーム全体に色をのせます。光が当たる部分や金具の接続箇所を［消しゴム］で消します。
金属は影とハイライト部分のメリハリを、はっきりつけると硬く冷たい質感が表現できます。

R178 G178 B194 フレーム - 影
R161 G169 B168 フレーム - ベース



1 ベースの色で下塗りをします。



2 ［乗算］レイヤー「01」を作成し、全体に色をのせ、レイヤーを複製して非表示にしておきます（レイヤー「01のコピー5」）。



3 光が当たる部分やフチ部分など、明るくしたいところを［消しゴム］で消します。





4 2で複製したレイヤーを表示させ、3と同様に明るい部分を消し、光の濃淡を表現します。

02 ハイライトを入れる



［オーバーレイ］レイヤー「hi」を作成し、ハイライトを入れます。さらに［通常］レイヤー「hi2」を作成し、「hi」に入れたハイライトの上に、ハイライトを追加してフレームは完成です。



03 レンズを塗る

線画のレイヤー（レイヤーフォルダー「s」）の上に［スクリーン］レイヤー（レイヤー「眼鏡レンズ」）を作成します。この時点では何色でもよいので、眼鏡レンズ部分に色をのせ、あとでレイヤーを［透明ピクセルをロック］にして色を白に変えます。こうすることで、色の塗り残しを見落とさないようにしています。



04 レンズの透け感を出す

そのままだと目力が弱まってしまうので、目元がはっきり見えるようにレンズ上部を［消しゴム］で消します。レイヤーを複製して［オーバーレイ］にします。［スクリーン］のみだと曇って見え、［オーバーレイ］のみだと色が飛び過ぎてしまうので2枚のレイヤーを薄く重ねてバランスをとっています。



05 レンズの厚みを出す

レンズの厚みを出すために、レンズ内側のフチにハイライトを描き込んで完成です（レイヤー「眼鏡レンズhi」）。



ヘッドフォン

メタリックを表現するには、ハイライトは思い切り明るく、影は最も暗く、メリハリをしっかりつけます。
ヘッドフォンはクッションの柔らかい部分と硬い部分があるので、質感によって影の入れ方を変えています。



レイヤー構成



01 クッション部分を塗る

耳当てのクッション部分は柔らかさを意識して塗っていきます。
[乗算] レイヤー「01」を作成し、うねうねとした影を入れます。ぼかしてなじませたらレイヤーを複製して色を調整します。
さらに [乗算] レイヤー「02」を作成し、メタリック部分の落ち影を入れます。



02 クッション部分のハイライトを入れる

クッション部分のハイライトは、あまりはっきりさせないように少し明るくする程度にします（[オーバーレイ] レイヤー「hi」）。

R95 G102 B123
クッションベース

R79 G82 B89
クッション影

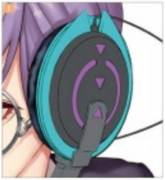
R131 G137 B154
クッションハイライト



03 メタリック部分を塗る



最も目立つメタリックな部分は、円盤を意識して塗っていきます。メタリックな質感なので、メリハリのあるハイライトを入れるとそれらしくなります。



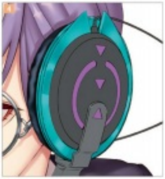
1 ベースの色で下塗りをします（レイヤー「本体」）。



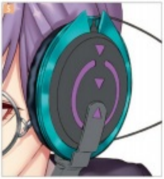
2 ［乗算］レイヤー「01」を作成し、ベースと同じ色を全体のせます。



3 ［消しゴム］を使って、中心部分と明るい部分を消します。



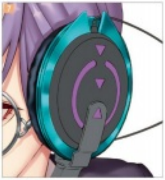
4 CDの盤面をイメージして、中心から外側に広がるように四角く消します。



5 もう1枚［乗算］レイヤー「02」を作成し、2～3の手順で濃淡をつけます。



6 5のレイヤーを複製し、濃淡の色を調整します。



7 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「hi」を作成し、ベース色でハイライトを入れます。フチ部分は濃い目に入れ、メリハリをつけるとメタリックな印象が強まります。



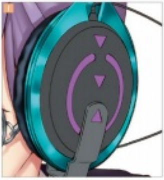
レイヤー「hi」をピンクで表示。



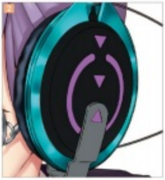
04 黒部分を塗る



黒い部分はあまりギラギラさせず、溝や掘り込みを意識して塗ります。



1 ベースの色で下塗りをします（レイヤー「本体2」）。



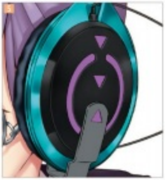
2 ［乗算］レイヤー「01」を作成し、ベースと同じ色を全体のせます。



3 ［消しゴム］を使って、影をつけます。メタリックの影とそろえると自然になります。



4 紫の溝部分を消すと立体感が出ます。



5 2 を複製し、濃淡をつけます。



6 ［オーバーレイ］レイヤー「hi」を作成し、全体に青みを入れます。

黒地に少し青みがかった色を入れると、メカっぽさが出ます。



レイヤー「hi」をピンクで表示。



7 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「hi2」を作成し、ハイライトを入れます。



レイヤー「hi2」をピンクで表示。

05 ヘッド部分を塗る

ヘッド部分を塗っていきます。硬い素材なので、ハッキリしたハイライトを入れていきます。

R105 G107 B113 ヘッドベース
R79 G81 B86 ヘッド影
R169 G169 B184 ヘッドハイライト



1 ベースの色で下塗りをします（レイヤー「ヘッド」）。



2 ［乗算］レイヤー「01」を作成し、ベースと同じ色を全体のせます。



3 ［消しゴム］を使って、ギザギザをイメージしてだいたい等間隔になるように消していきます。



4 フチを消してメリハリをつけます。



5 4のレイヤーを複製し、奥を暗くします。



6 ［オーバーレイ］レイヤー「hi」を作成し、全体を明るくします。

レイヤー「hi」をピンクで表示。



7 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「hi2」を作成し、フチ部分にハイライトを入れます。



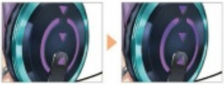
レイヤー「hi2」をピンクで表示。



06 発光部分を塗る

R171 G74 B233 発光部分ベース
R199 G214 B248 発光部分濃淡

紫の発光部分はベース（レイヤー「発光部分」）の上に［焼き込み（リニア）］レイヤーを作成し、濃淡をつけます。



ブラシ塗り 07 ヘッドフォン

仕上げ

最後に全体の色味をイメージカラーの紫で統一していきます。色味が足りなければパーツの色を変えたり、全体のバランスを見ながら調整します。





01 背景とキャラクターをなじませる

背景が終わったら、キャラクターと背景をなじませます。[乗算] レイヤー「全体影」を作成します。キャラクター部分のみ選択範囲を取り、全体に色を置いてから中心を [消しゴム] で消します。

R176
G176
B192
全体影



画像はわかりやすいように、選択範囲をピンクで表示。



02 キャラクターを目立たせる

今度はキャラクターの手前になる部分に、色をうっすらとのせ、目立たせます（[覆い焼き（発光）] レイヤー「全体hi」）。
全体影と同じ色をのせましたが、あとから色味の調整のためクリッピングレイヤーで紫色をのせています。

R188
G177
B255
紫

03 色味を統一する

キャラクター全体に色をのせた［焼き込みカラー］レイヤーを作成します。レイヤーの［不透明度］を［20］まで下げ色味を調整します。
さらに、そのレイヤーを複製し、合成モードを［オーバーレイ］に変更し、こちらも［不透明度］で色味を調整します。
※同様に背景にも紫をのせた［乗算］レイヤーで色味を統一しています。




レイヤー「キャラ調整」


レイヤー「キャラ調整のコピー」

04 色トレスをする

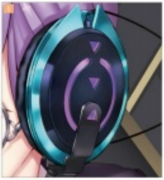
線画の色をなじませるため。色トレスをします。
色トレスの方法は**コラム**「色トレスの方法」(p.157) で解説しています。

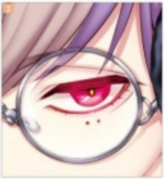



※画像はわかりやすいように、色を強めにしています。

05 微調整をする

最後に細かいところを調整します。


1 ［覆い焼き（発光）］レイヤー「発光」と［スクリーン］レイヤー「hi」でヘッドフォンを明るくします。


2 ［オーバーレイ］レイヤー「目hi」を作成し、目の色を［スポイト］で拾って、1段階明るくしました。

煮たかの

水彩ブラシ塗り

煮たかさんの塗りは、ブラシ塗りの柔らかくなめらかなタッチに加え、水彩塗りのような筆跡を残した塗りが特徴です。今回のイラストは緑のイメージカラーを軸に、黒で色味を引き締め、花のピンクでポイントカラーを入れています。人物と背景が溶け込みすぎないように手前と奥で花の色味を変えたり、細かい工夫がされています。

線画 LINE DRAWING



線画はSAIで作成しました。
デフォルトの鉛筆でブラシサイズは［4］～［6］です。



PROFILE

煮たか

フリーランスのイラストレーター。
ソーシャルゲームや書籍などのイラストを中心に活動中。
アイリスNEO『臆病なうさぎさん』著：おきょう(一迅社)、ビーズログ文庫アリス『悪の2代目になんてなりません！』著：西台もか（KADOKAWA）カバーイラスト＆挿絵、『刀剣乱舞-ONLINE-』(DMMGAMES / Nitroplus)キャラクターデザインなど。

COMMENT

今回は花の中の男子をテーマに描きました。全体的にふんわり仕上げてみました。こういったメイキングをさせていただくのは初めてでしたが少しでも参考になれば幸いです。

WEB http://fjkttttttttttttttt.blog133.fc2.com
Pixiv https://www.pixiv.net/member.php?id=289725
Twitter @2tkinfo
PEN TABLET Wacom Cintiq 13HD

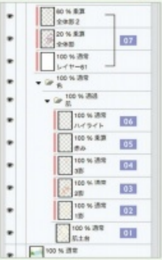


肌

キャラの肌色は重要で、塗る色によって印象がガラっと変わります。
今回は健康的なキャラにするため、彩度高めの肌色で塗りました。



レイヤー構成



01 下塗りをする

レイヤー「肌土台」を作成し、肌の下塗りをします。塗り重ねていくとだんだん色が濃くなっていくので、ベースの色は薄めにします。

R255
G243
B219

肌 - ベース

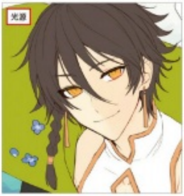


02 1影を入れる

ここからはレイヤー「肌土台」の上にレイヤーを作成し、[下のレイヤーでクリッピング] (p.11) に設定して塗り進めていきます。
まずはレイヤー「1影」を作成します。
[水彩] の [水多め] と [塗り&なじませ] で、左上からの光源を意識しながら、うっすらと1影を塗ります。
基本の塗りは主にこの [水多め] で、ふんわりさせたいところは [塗り&なじませ] を使用しています。

R252
G229
B198

1影



03 2影を入れる

レイヤー「2影」を作成し、クリッピングにします。
髪や首などの落ち影を中心に、大きい影（2影）を［水彩］の［水多め］で入れます。下地の肌が黄色系なので、影は少し赤めの色を選びました。

R239
G209
B180
2影



04 細かい影を入れる

光源を意識しながら、細かい影を入れ、影に濃い部分を入れていきます。

R208
G151
B119
細かい影



05 肌の赤みを入れる

［乗算］レイヤー「赤み」を作成し、［塗り＆なじませ］を使って、頬や関節などを中心に赤みを入れます。



R255
G165
B123
2影

レイヤー「赤み」のみ表示。
※わかりやすいようにピンクにしています。



06 ハイライトを入れる

下塗りのベース色を［スポイト］でとり、赤みを入れた部分を中心にハイライトを入れていきます。



07 全体の影を入れる

すべてのパーツの塗りが終わったら、最後に全体の影を入れます。塗りのレイヤーをレイヤーフォルダー「色」にまとめます。その上にレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］にします。レイヤーは全面を白で塗りつぶします（全体の影のバランスをみながら影を足すために白塗りレイヤーを入れています。）。

その上に［乗算］レイヤーを2枚作成してクリッピングにし、2段階で影を塗ってメリハリをつけます。

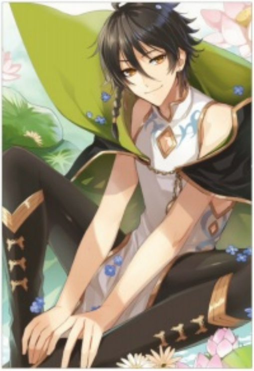
まずは全体的に薄い影を入れます（レイヤー「全体影」）。



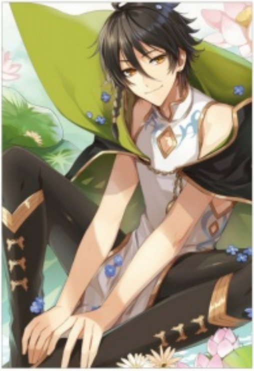
レイヤー「全体影」のみ表示。

R178
G150
B168

全体影 1



その上に細かい影を入れます（レイヤー「全体影2」）。色が濃いときは［不透明度］で調整します。今回は「全体影」を［20］、「全体影2」を［60］にしました。





R175
G147
B150
全体影 2

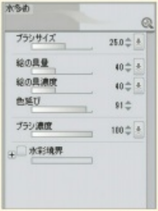
レイヤー「全体影2」のみ表示。



COLUMN よく使うブラシの設定

水彩［水多め］

デフォルトのブラシです。
塗りは主にこのブラシを使用しています。



水彩［塗り＆なじませ］

デフォルトのブラシです。
ぼかしたい部分に使用します。



［dp-厚塗平筆3］

ダウンロードブラシ※です。
厚塗りのような筆跡の残るブラシです。主に背景に使用しています。



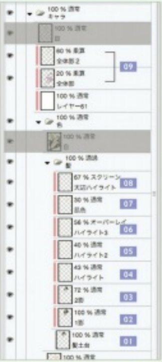
※CLIP STUDIO ASSETSよりダウンロードできるブラシです。 URL https://assets.clip-studio.com/ja-jp/detail?id=1701504

髪

流れを考えながら塗るのがポイントです。
影色が濃いほどハイライトは映えるので全体のバランスを見ながら調整しましょう。



レイヤー構成



01 下塗りをする

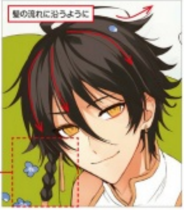
レイヤー「髪土台」を作成し、髪の下塗りをします。

R90
G80
B78
髪 - ベース



02 1影を入れる

1影を塗っていきます。丸い頭を意識して塗ります。





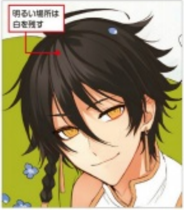
R90
G80
B78
影

三つ編みは編み込まれている部分を中心に向かって塗るとそれらしくなります。

03 2影を入れる

2影を入れていきます。1影と同じ色で一番光が当たるところを残して塗ります。
[塗り＆なじませ] でふんわりと塗り、前髪などの明るい部分は白で消します。

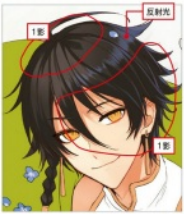

レイヤー「2影」のみ表示。



04 反射光を入れる

光源の反対側に、反射光を入れます（レイヤー「ハイライト」）。1影と1影の間や、髪の表面に入れ立体感を出します。
濃さはレイヤーの [不透明度] で調整します。ここでは [43] 程度にしました。

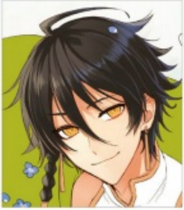
R145
G155
B235
反射光





05 ハイライトを入れる

暖かい光にしたかったので肌の色を [スポイト] で拾って、ハイライトを入れます（レイヤー「ハイライト2」）。
ハイライトは色を重ねるので、[不透明度] を [40] 程度に下げておきます。

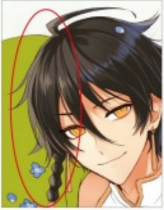


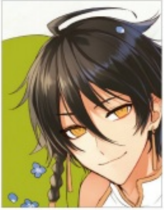
06 ハイライトを明るくする

[オーバーレイ] レイヤー「ハイライト3」を作成し、05と同じ色でハイライト部分に [塗り＆なじませ] で塗り重ね、ハイライトを明るくします。
レイヤーの [不透明度] を [56] に下げて明るさを調整しました。



レイヤー「ハイライト3」のみ表示。





07 髪の透け感を出す

レイヤー「肌色」を作成し、肌の影色を [スポイト] で拾い、顔にかかっている髪部分に色を塗ります。
こうすることで、髪の透け感を表現できます。
なじむように [不透明度] を [30] 程度まで下げました。



レイヤー「肌」のみ表示。





08 ハイライトを追加する



頭のてっぺん辺りが暗いので、[スクリーン] レイヤーを作成し、さらにハイライトを入れました。





09 全体の影を入れる

すべてのパーツの塗りが終わったら、肌 07 と同じ手順で全体の影を入れて完成です。
髪はレイヤー「全体影2」に細かい影を入れ、レイヤー「全体影」には後ろ髪の影を少しだけ入れています。



レイヤー「全体影」「全体影2」のみ表示。



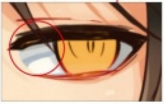
瞳



球体なのでつるっとした感じを意識すると塗りやすいです。
濃さの違うハイライトを使い、透明感のある瞳になるようにしています。

レイヤー構成





01 下塗りをする

レイヤー「白目と眉」「黒目」を作成し、それぞれに白目と黒目の下塗りをします。

R253
G179
B72
黒目 - ベース



02 白目に影を入れる

レイヤー「白目と眉」を［透明ピクセルをロック］(p.11) に設定して薄めに影を入れます。
白目と影の境界に少し濃いグレーを塗ります。

R211
G209
B211
影



R167
G173
B188
濃いグレー



03 黒目を塗る

黒目を塗っていきます。





1 レイヤー「影」を作成し、影を入れます。



2 [乗算] レイヤー「影グラデ」を作成し、[塗り&なじませ] で、上からふんわりとグラデーションをかけます。[不透明度] を [63] にしてなじませます。



3 レイヤー「色」を作成し、黒目の上側に色を入れます。今回は周りが緑なのでうっすら緑系を入れました。色がなじむように [不透明度] を [20] まで下げます。

04 瞳孔を塗る

レイヤー「色2」を作成し、瞳孔に色を入れます。





05 ハイライトを入れる

3段階に分けてハイライトを入れていきます。





1 [加算] レイヤー「ハイライト」を作成し、ハイライトを入れます。[不透明度] を [30] に下げます。



2 レイヤー「ハイライト」の上にレイヤー「色」を作成し、近くの花の色で光源側にハイライトを入れます。光源に近いので、少し濃い目に色を入れます。



3 線画の上にレイヤー「ハイライト」を作り、白でハイライトを入れます。

06 光を入れる

レイヤー「下ライン」を線画の上に作成します。
黒目の下部分に白でラインを引き［不透明度］を下げます。



07 微調整をする

上部分が少し暗かったので、レイヤー「上色」を 06 のレイヤー「下ライン」の上に作成し、色を足します。
そのままだと濃いので［不透明度］を［50］に下げ調整します。



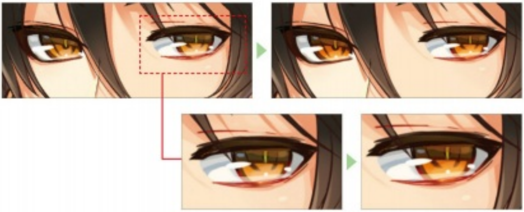


上色

レイヤー「上色」のみ表示。

08 明るくする

最後に、瞳を明るく仕上げます。
一番上に［オーバーレイ］レイヤー「調整」を作成し、黒目のベースの色をスポイトして、黒目全体に色をのせます。



COLUMN 空気遠近法とは

「空気遠近法」とは、遠くにいくほど空気の影響で、色が薄くなり、周りの色を混ぜたようにぼんやりとかすんでいく現象を利用した遠近法です。
イラストでは、近くのものはハッキリと描き、遠くのものほどぼかしを強めたり、周りの色を混ぜた色にすることで表現できます。


遠くのものほどぼかしが強くなる。

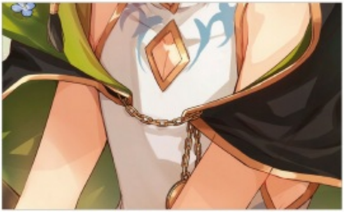
背景の上にレイヤーを作成し、上から水色のグラデーションを重ねた例です。
背景の花が周りの水色となじんで自然な印象になりました。葉の緑色も水色となじませることで色味が抑えられ、よりキャラが引き立つようになりました


空気遠近法なし


空気遠近法あり

服

基本的な塗り方は一緒ですが、ここでは、白い服とマントの塗り方を解説していきます。



レイヤー構成



01 白い服の下塗りをする

白い服の下塗りをしたレイヤー「白土台」の上に、レイヤー「影1」を作成し、[塗り&なじませ]でふんわりと影を入れます。レイヤーの[不透明度]を[15]くらいまで下げました。

R196
G186
B176
影



02 影を入れる

マントで影ができるのを意識して 01 と同じ色でレイヤー「影2」に影を入れます。
影の境界は重ね塗りをして、少し濃い目にすることで影にメリハリを出します。



03 模様を描く

レイヤー「模様」を作成し、青で模様を描きます。
レイヤーを［透明ピクセルをロック］に設定して影を塗ります。影は周りの明暗に合わせて決めます。

R175
G197
B195
模様青



04 白目を塗る

［乗算］レイヤー「影3」を作成し、01と同じ色で光源逆側から薄く影を入れます。



※わかりやすいように色を濃いめにしています。

05 マントに影を入れる

マントの裏地を塗っていきます。



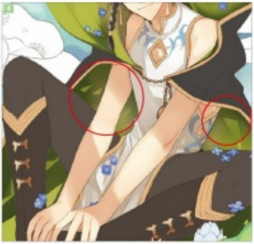
1 下塗りをしたレイヤー「黄緑土台」の上にレイヤー「影2」を作成し、濃い目の色でハッキリした影を入れます。



2 レイヤー「影2」を［透明ピクセルをロック］に設定して、土台の黄緑を［スポイト］して影の先端に塗り、［塗り&なじませ］でなじませます。



3 レイヤー「反射色」を作成し、周りの色を［スポイト］で拾って反射の色を入れます。濃いと不自然になってしまうので［不透明度］を［42］に下げて調整します。



4 レイヤー「影2」の下にレイヤー「影1」を作成し、［塗り&なじませ］を使って隙間を埋めるイメージでなじませる影を入れます。

R165 G166 B64 ベース

R57 G68 B26 濃い影

R97 G102 B41 なじませ影

06 水の反射を入れる

［スクリーン］レイヤー「グラデ」を作成し、［グラデーション］ツールの［描画色から透明色］を使って、下から水色のグラデーションをかけます。



07 水を描き込む

レイヤー「水」を作成し、水を描き足します。グラデーション部分の色を［スポイト］で拾い、白でメリハリをつけながら描き込みます。



08 マントの表を塗る

同様の手順で、マントの表も塗ります。



1 影1を塗ります。



2 下からグラデーションをかけます。



3 反射の色をうっすらと入れます。

09 全体の影を入れる

肌や髪と同じ手順で、全体の影を入れたら完成です。



「全体影」で大きな影を入れる。

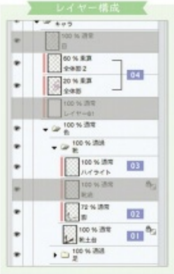


「全体影2」に細かい影を入れる。

靴

ハイライトの入れ方で、素材の違いを表現します。
一番背景に近い場所なので、水の色をのせ反射を再現したり、まわりとなじむように、塗ります。





01 下塗りをする

レイヤー「靴土台」を作成し、下塗りをします。



R65
G56
B51
靴 - ベース

02 影を入れる

レイヤー「影」を作成し、光源位置を意識しながら濃い目の色で影を塗ります。
少し濃かったので［不透明度］を［72］まで下げて調整しました。



R35
G31
B29
靴 - 影

03 反射光を入れる

レイヤー「ハイライト」を作成し、水面からの反射光を入れます。

R157
G239
B244
水色



04 全体影を入れる

肌や髪と同じ手順で、全体の影を入れたら完成です。





COLUMN 金の塗り方

各項目でレイヤーを作成して塗っていきます。服のフチや靴底も同じ塗り方です。



1 下塗りをします。



2 レイヤーに1影を塗ります。



3 [乗算] レイヤーを作成し、1影と同じ色で全体にグラデーションをかけます。



4 1影より濃い目の色で2影を入れます。



5 光が当たる場所にハイライトを入れて完成です。

R218 G168 B123 金 - ベース

R251 G241 B203 金 - ハイライト

R173 G123 B91 金 -1影

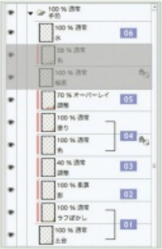
R142 G93 B67 金 -2影

花

今回のメインはキャラクターなので、目立ちすぎないよう色味を抑えながら塗っています。



レイヤー構成



01 ラフを下塗りに使用する

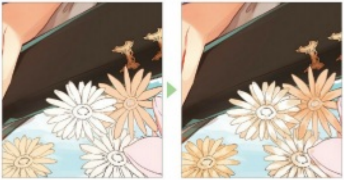
レイヤー「土台」を作成し花部分に下塗りをします。今回はパーツごとに分けずに塗っていくので葉も塗ります。ここははみ出し防止なので何色でもOKです。
その上にレイヤー「ラフぼかし」を作成し、イメージの色をおおまかに塗っておきます。[下のレイヤーでクリッピング] をし、[ガウスぼかし] でぼかしてなじませます。



02 影を入れる

[乗算] レイヤー「影」を作成し、花の影を塗ります。





03 色を調整する



手前の大きな花の色が薄かったので、レイヤー「調整」を作成し、色を足します。[不透明度] を [40] くらいにして色味を調整しました。



04 塗り込みをする

花を塗り込んでいきます。選択範囲で花部分を選択し、色を [スポイト] で拾いながら塗り込みます。

花の中心（おしべとめしべ部分）はレイヤー「色」に、花弁や葉はすべてレイヤー「塗り」に塗り込んでいます。



1 花の中心に黄色を足しました。



2 花弁を整えます。白から濃いピンクになるように、周りの色を [スポイト] で拾ったり、色を足して整えます。



3 花弁が塗れました。



4 影は [スポイト] で拾った色から暗めの色を作り、塗り込みます。



5 ハイライトを入れます。

05 色を調整する

色が濃くなってしまったので［オーバーレイ］レイヤー「調整」を作成し、色味を調整します。







レイヤー「調整」のみ表示。

06 水を描き込む

最後に線画レイヤーの上にレイヤー「水」を作成し、水を描いたら前面の花は完成です。





07 背面の花を調整する

背面の花も同様の手順で塗っていきます。
手前より色味を薄くすることで遠くにあることを表現していますが、さらに空気遠近法 (p.179) を使って、背景に遠近感を足していきます。

1 キャラを目立たせるため、線画の上にレイヤーを作成し、キャラとの間に色をおきます。
2 ［オーバーレイ］レイヤーで、光源側からグラデーションを入れます。
3 さらに［オーバーレイ］レイヤーを作成し、下からグラデーションを入れ、背景の色をなじませます。









R255
G236
B223
調整



レイヤー「調整」のみ表示。

R229
G246
B243
グラデ



レイヤー「グラデ」のみ表示。
※わかりやすいようにピンクで表示しています。

仕上げ

全体的な仕上げもありますが、ここではキャラクターの仕上げのみを紹介します。
人物全体の色味を調整したり、ハイライトを入れて仕上げています。



レイヤー構成



01 キャラクターを調整する

最後にキャラクターの塗りをすべてレイヤーフォルダー「キャラ」にまとめて、その上にレイヤーを作成し、色を調整していきます。



1 ［乗算］レイヤー「キャラ全体影」に、キャラの上側を中心にグラデーションで影を入れメリハリをつけます。



2 ［オーバーレイ］レイヤー「全体ハイライト」を作成し、明るくしたいところにハイライトを入れます。



3 ［スクリーン］レイヤー「調整2」を作成し、肌に赤みを入れます。

R165
G43
B31
赤み



4 ［オーバーレイ］レイヤー「ハイライト」を作成し、光源からグラデーションをのせます。

R219
G204
B159
ハイライト

索　引

■イラスト・解説（掲載順）
食ぱんな
そゐち
セカイメグル
野崎つばた
村カルキ
荒野
わいあっと
煮たか

■装丁
渡辺 縁

■企画・デザイン・DTP・編集
秋田 綾（株式会社レミック）

■企画・編集
杉山 聡

■協力
株式会社セルシス

■本書のサンプルデータについて
本書中で紹介したイラストのレイヤー分けデータや線画データなどを、本書のサポートページにて配布しています。サポートページの「ダウンロード」のリンクからダウンロードをしてください。ご利用の際は「はじめにお読みください.txt」のご確認を必ずお願い致します。

本書のサポートページ
http://isbn.sbcr.jp/93071/

デジタルイラストの「塗り」事典 BOYS
CLIP STUDIO PAINT PROで描く！
美麗な描画のテクニック55

2018年5月28日　初版第1刷発行

編著者　NextCreator編集部
発行者　小川 淳
発行所　SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印　刷　株式会社廣済堂

ISBN 978-4-7973-9307-1

2018年6月1日電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2018年5月28日初版第1刷発行の
データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。